


LIBRARY OF CONGRESS.
Chap. GV1547
Shelf .P75
1853
UNITED STATES OF AMERICA.



NOUVELLE

MAGIE BLANCHE

DÉVOILÉE.

TOME Ier.

NOUVELLE

MAGIE BLANCHE DÉVOILÉE,

PHYSIQUE OCCULTE,

ET

COURS COMPLET DE PRESTIDIGITATION,

CONTENANT

Tous les Tours nouveaux qui ont été exécutés jusqu'à ce jour sur les Théâtres ou ailleurs, et qui n'ont pas encore été publiés,

ET

Un grand nombre de Tours d'un effet surprenant, d'une exécution facile, et tout-à-fait inconnus du Public et des Professeurs;

OUVRAGE ENTIÈREMENT NOUVEAU,

Et le plus complet qui ait paru sur cette matière,

Par J.-N. PONSIN,

Ancien Professeur de Dessin du Lycée de Reims et Membre honoraire de l'Académie de l'Enseignement primaire.

L'homme est heureux quand il s'amuse,
Et quelquefois quand on l'abuse.

REIMS,

CHEZ A. HUET, RUE DE L'ARBALÈTE, 22;
CHEZ BRISSART-BINET, RUE DU CADRAN-SAINT-PIERRE, 4,
ET CHEZ L'AUTEUR, RUE DE VESLE, 105.

PARIS,

CHEZ ADOLPHE DELAHAYS, RUE VOLTAIRE, 5 ET 6.

1853.

On trouvera singulier, sans doute, qu'un peintre et professeur de dessin se soit avisé de faire un livre sur la prestidigitation; car, j'en conviens, ces deux arts n'ont guère de rapport entre eux, si ce n'est celui de tromper les yeux. Cependant, je ferai observer que je ne suis pas le seul qui ai écrit sur des matières étrangères à ma profession spéciale: l'auteur de la *Magie blanche dévoilée*, dont je vais parler tout-à-l'heure, était secrétaire interprète d'ambassade. Perrault, architecte, a fait les *Contes des fées*, et le menuisier Adam faisait imprimer ses poésies. On pourrait citer beaucoup de ces exemples.

Toutefois, on sera moins surpris de mon entreprise, quand on saura que l'on peut facilement s'initier dans l'art amusant dont il va être question, sans s'en occuper beaucoup : il suffit d'en connaître les secrets et d'avoir un peu d'adresse dans les mains ; cela ne nécessite aucune étude sérieuse.

Je n'ai jamais eu un goût décidé pour les tours; le hasard seul m'a mis à portée d'en connaître un petit nombre d'abord, et ce qui a éveillé en moi l'envie d'en connaître davantage, c'est que je remarquai le plaisir que je faisais dans une réunion d'amis, quand j'exécutais devant eux quelques-unes de ces récréations. Enfin, sans me distraire de mes occupations habituelles, je parvins peu à peu à connaître toute la théorie et la pratique de cet art récréatif, connu généralement sous la dénomination de physique amusante, auquel convenait plutôt le titre d'escamotage dont on l'a dépouillé, mais qui a été remplacé depuis peu par celui de prestidigitation, qui lui convient mieux encore.

Le lecteur voudra bien me pardonner de lui avoir présenté, pour introduction, une espèce de profession de foi, que je n'ai faite, je lui avoue, que pour ma satisfaction personnelle.

AVANT-PROPOS.

Il y a déjà plus de soixante ans, qu'un homme d'esprit et de savoir composa, sur un défi qui lui fut donné par un professeur célèbre (Pinetti), à la suite d'une vive altercation, un ouvrage intitulé : *La Magie blanche dévoilée*, ou *Explication des tours surprenants qui font, depuis peu, l'admiration de la capitale et de la province.* Cet ouvrage fut imprimé en un volume in-8°, et bientôt suivi de quatre autres volumes sous d'autres titres. Cette œuvre eut un succès immense, et mérita à M. Decremps, son auteur, une place fort honorable parmi les hommes de lettres. (Voyez le *Dictionnaire historique* de Ménard et de Senne.)

J'ai connu particulièrement M. Decremps. J'étais bien jeune alors, et lui, déjà d'un âge mûr. A l'époque où il écrivait sa *Magie blanche*, il n'était que licencié en droit ; mais il fut depuis attaché à l'ambassade de

France près la cour d'Angleterre, en qualité de secrétaire interprète. Il était non-seulement remarquable par son érudition, mais plein d'aménité et de délicatesse, réunissant enfin toutes les qualités qui font le parfait honnête homme. Le lecteur voudra bien me pardonner cette digression sur M. Decremps; mais je n'ai pu résister au plaisir de rendre hommage à sa mémoire.

M. Decremps était très-curieux de tours d'adresse et de physique amusante. Il assistait souvent aux séances du fameux Pinetti, qui faisait alors courir la cour et la ville, et comme il était doué d'un esprit pénétrant et d'une conception facile, il trouvait aisément, mais à sa manière, un moyen d'expliquer la cause de ces effets extraordinaires qui surprenaient tout le monde.

Malheureusement, il allait chercher bien loin ces causes qui étaient tout près de lui. Ses raisonnements l'ont presque toujours conduit à trouver des moyens que l'on pouvait admettre en théorie, mais nullement en pratique. Il a donc écrit sa *Magie blanche dévoilée* d'après sa propre inspiration, en rendant raison des causes telles qu'il les concevait, mais rarement telles qu'elles étaient.

Il devait en être ainsi, car il y a vingt manières plus ou moins abusives d'expliquer un tour. Le difficile est de trouver la bonne, qui, presque toujours, est fort simple, et, pour cela même, s'éloigne davantage de la pensée. Enfin, quelqu'intelligent que l'on soit, il est

presque impossible de deviner juste, et du jet de la première idée, le vrai moyen d'exécuter un tour.

En général, ceux dont les professeurs sont en possession, ont été imaginés par des hommes d'un esprit ingénieux; je pourrais même dire qu'il a fallu du génie dans l'invention d'une grande partie de ces tours; on s'en apercevra facilement, si on les examine sans prévention et sans avoir égard à leur peu d'importance. Le génie s'applique à tout.

Mais encore ces hommes intelligents ne sont-ils pas arrivés tout d'un coup à créer. Il a fallu bien des fois essayer, méditer, faire, refaire; enfin, ce n'est, le plus souvent, qu'après de laborieuses recherches qu'ils sont parvenus à un résultat satisfaisant.

C'est donc pour n'avoir pas assez consulté les hommes du métier, que M. Decremps s'est fourvoyé dans les moyens qu'il donne dans sa *Magie blanche.*

Le jugement que je viens de porter sur l'œuvre de M. Decremps n'a pas d'autre but que de prémunir les amateurs qui liraient la *Magie blanche,* contre quelques notions erronées répandues dans cet ouvrage. Je crois avoir contracté l'obligation de les éclairer sans réserve, dans cette partie où je me propose de leur donner des conseils.

Au reste, je justifierai ma critique, en donnant en leur lieu les vrais moyens d'exécuter les tours qui en étaient l'objet. Je suis d'autant plus intéressé à remplir cet engagement, que je ne veux pas que l'on me soupçonne d'être de ces hommes à petites passions,

qui cherchent à déprécier l'ouvrage d'autrui, croyant par là donner plus de mérite au leur.

Mais, après avoir censuré les explications que M. Decremps a données, des tours qui constituent sa *Magie blanche*, je ne dois pas oublier de faire un éloge mérité de la manière dont il a décrit les principes et les moyens qui servent dans l'exécution des tours de cartes. Il a mis toute la clarté et la précision possibles, pour faire comprendre des mouvements de mains qui sont toujours très-difficiles à exprimer par la parole. On trouve ces explications dans le troisième volume de ses œuvres, intitulé *Testament de Jérôme Sharp*. On se sert encore de ces principes aujourd'hui, avec ceux que l'on a découverts depuis.

Quant aux tours composés, aux tours de cartes proprement dits, M. Decremps en donne peu, et encore la plupart sont trop connus pour intéresser beaucoup. Sous ce rapport, la prestidigitation a fait bien des progrès depuis l'époque où il écrivait ses ouvrages. Quoi qu'il en soit, si le temps a beaucoup vieilli la *Magie blanche dévoilée*, on peut dire que le *Testament de J. Sharp* a résisté à ses ravages. Cette partie mérite d'être conservée ; elle sera toujours utile aux amateurs de tours.

Les trois autres volumes qui font suite à la *Magie blanche dévoilée* n'offrent plus rien de curieux relativement aux tours ; on en trouve çà et là quelques-uns, mais qui, maintenant, sont tout-à-fait sans importance. Cependant, on lira encore ces volumes avec

plaisir, parce qu'ils contiennent une foule de petites historiettes spirituellement écrites, et quelques problèmes qui ont le mérite d'amuser et de piquer la curiosité, même de ceux qui sont le moins amateurs de tours. Tout ce que l'on pourrait reprocher à l'auteur, c'est d'avoir bardé ses ouvrages, d'un bout à l'autre, de citations latines plus ou moins longues; il a un peu trop prouvé que la langue des savants ne lui était pas étrangère.

Il n'existe en France, jusqu'à présent, que trois ouvrages originaux qui traitent de la prestidigitation : ce sont : 1° les *Récréations mathématiques et physiques* d'Ozanam, en quatre volumes in-8°, dont la dernière édition date de l'année 1735 ; 2° les *Récréations mathématiques et physiques* de Guyot, trois volumes in-8°, et dont la quatrième et dernière édition fut imprimée en 1790 ; enfin, la *Magie blanche dévoilée*, à laquelle l'auteur a ajouté le *Supplément à la magie blanche*, le *Testament de Jérôme Sharp*, le *Codicile de J. Sharp*, et les *Petites Aventures de J. Sharp*, formant en tout cinq volumes in-8°, dont le dernier a été imprimé en 1789. La véritable édition de ces cinq volumes est excessivement rare; mais on rencontre encore assez communément des exemplaires contrefaits de ces ouvrages, qui sont, comme toutes les contrefaçons, remplis de fautes. Il existe aussi beaucoup de petites brochures, presque toutes sous le titre de *Manuel de physique amusante;* mais toutes ces brochures sont copiées textuellement dans les ouvrages que je viens

de citer, et surtout dans le dernier, qui a traité plus spécialement des tours. L'*Encyclopédie méthodique* s'est emparée de toute l'œuvre de M. Decremps.

Ces trois ouvrages, bien que faits par des hommes qui jouissaient par leur mérite d'une estime distinguée, n'en sont pas moins à peu près tombés dans l'oubli, parce que la lumière s'est étendue; la science a fait d'immenses progrès, partant, les hommes sont devenus plus sérieux, moins crédules, plus appréciateurs, et les effets que l'on regardait, il y a soixante ans, comme des merveilles, ne sont plus maintenant considérés que comme des puérilités.

Il faut cependant convenir que, parmi les tours décrits dans ces anciens traités, il en est plusieurs qui sont encore vus avec plaisir, bien que publiés depuis plus d'un siècle. On ne voit pas avec indifférence, même à présent, le *Sac aux œufs*, la *Boîte aux jetons,* le *Jean des Vignes*, le *Livre changeant*, le *Chapelet de la grand'mère,* etc. L'invention de ces tours est en même temps ingénieuse et naïve, et ce qu'il y a de surprenant surtout, c'est que ces récréations, qui, depuis un grand nombre d'années, ont été cent fois imprimées et réimprimées, sont presque toujours accueillies comme si elles avaient le mérite de la nouveauté. Il ne faut donc pas penser que la publicité donnée aux tours puisse les déprécier, comme on serait porté à le croire.

Mais si les anciens tours dont je viens de parler amusent encore, ils sont loin maintenant de produire un grand effet, d'étonner et de jeter dans l'admiration.

C'est cependant le but que doit se proposer le prestidigitateur, et il a compris que, pour y arriver, il ne devait plus compter sur les anciens tours.

Il a donc fallu, pour remettre la physique amusante en faveur, reconstruire des machines plus ingénieuses, chercher des effets plus séduisants, enfin, sonder, pour ainsi dire, jusque dans le domaine de l'impossible, et arracher à la nature des moyens qu'elle semblait ne pas vouloir nous abandonner. Aussi, à force de travail et de recherches, l'industrie est-elle parvenue à trouver des choses dignes de la génération actuelle. Les personnes qui ont assisté aux séances de M. Robert Houdin pourront témoigner en faveur de ce que je viens d'avancer.

Dans chacun des deux premiers ouvrages que j'ai mentionnés, il y a peu d'articles écrits sur la prestidigitation. Ce qu'en a dit Ozanam est maintenant trop vieilli, je n'en parle pas. Quant à Guyot, on trouve entre autres, dans ses *Récréations physiques,* trois ou quatre tours de cartes bien composés et qu'on verra encore avec plaisir, ainsi qu'un jeu de gobelets qu'il a emprunté d'un Allemand. La méthode employée dans ce jeu est très-ingénieuse; il y a beaucoup d'intelligence dans l'enchaînement des passes.

Le reste de l'ouvrage de Guyot, c'est-à-dire les sept huitièmes, se compose comme celui d'Ozanam, de curiosités puisées dans les mathématiques et la physique expérimentale; il s'est étendu principalement sur l'aimant et l'électricité, et a donné aussi un grand nombre

de problèmes sur l'arithmétique et la géométrie, toutes choses fort intéressantes pour les esprits sérieux.

Pour moi, je diffère beaucoup de mes devanciers, en ce que, loin d'offrir au public des choses aussi savantes, je ne traiterai absolument que de la prestidigitation et de la physique amusante, à laquelle je donnerai dorénavant le titre de *physique occulte*, parce que les moyens doivent en être cachés, et qu'elle n'est, au fond, que de l'escamotage, qualification (comme je l'ai dit) que l'on n'a pas conservée, probablement pour éviter sa synonymie avec certains mots peu flatteurs; délicatesse fort louable, et dont je félicite les innovateurs.

Pour prévenir toute confusion, je diviserai cet ouvrage en plusieurs parties; je réunirai tous les tours de même genre. Les tours de cartes feront la matière de la première partie; les tours de pièces de monnaie et le jeu des gobelets formeront la seconde, et la physique occulte sera l'objet de la troisième. J'entends par physique occulte tous les tours divers avec ou sans instruments, enfin, les tours de théâtre.

Je donnerai, dans le courant de cet ouvrage, quelques explications sur la construction des pièces mécanisées qui servent dans ce genre de physique, mais je me garderai bien d'en donner une description plus minutieuse, par la raison que ce serait un travail inutile et onéreux pour l'acquéreur : onéreux, parce que cela nécessiterait une augmentation de volumes et la confection de quantité de gravures qui rendraient l'ouvrage beaucoup plus cher; inutile, parce que l'on touve toutes

ces pièces à Paris, chez plusieurs ouvriers mécaniciens qui travaillent pour les professeurs, et les font parfaitement par la connaissance qu'ils ont acquise des conditions voulues dans la facture de ces objets. D'ailleurs, quand on fait faire ces instruments soi-même, on en est toujours dupe, bien que l'on s'adresse à des ouvriers qui ont du talent dans leur art; mais ils ne savent pas la destination de ces pièces, et ne se doutent pas de la sévère précision qu'elles exigent dans leurs mouvements; il s'ensuit que les machines offrent toujours des défectuosités qui en rendent l'usage impossible, ou tout au moins difficile.

J'ai senti aussi l'inutilité des petites figures dans les démonstrations relatives aux tours de cartes. J'ai vu que cela met quelquefois plus de confusion que de clarté, en ce que ces positions, bien que dessinées avec exactitude, paraissent souvent en désaccord avec l'explication du texte. Du reste, je tâcherai de mettre dans mes descriptions le plus de lucidité possible, dussé-je être prolixe et prodigue de répétitions. J'espère satisfaire, sous tous les rapports, les amateurs de physique amusante et de prestidigitation.

Cet art, que le préjugé a sans doute trop déprécié, s'ennoblit dans les mains d'un amateur, et devient peut-être le plus attrayant de tous les amusements de société. Quels divertissements trouve-t-on dans une grande assemblée, quand on n'a plus ni faim ni soif? La musique? le jeu? la conversation? Après cela, je ne vois plus rien. La musique? Quand vous avez entendu

chanter ou jouer d'un instrument pendant une heure, vous en avez assez, surtout si le talent du virtuose est médiocre, et, ici, la perfection est rare. Le jeu? C'est toujours le principe du mécontentement et de la morosité. Enfin, la conversation finit le plus souvent par fatiguer, surtout quand on veut parler et qu'on n'a rien à dire.

Mais offrez de donner une séance de tours d'adresse, et vous verrez avec quelle joie votre proposition sera accueillie. Ensuite, occupez l'attention des spectateurs pendant deux ou trois heures, et il arrivera que, loin de se lasser de vous voir opérer, ils vous presseront de continuer, et le plaisir qu'ils éprouveront ne se refroidira pas. Il m'est arrivé plusieurs fois de donner une soirée à une assemblée d'amis, et de les conduire jusque fort avant dans la nuit sans qu'ils s'en fussent aperçus, et souvent, qu'après quatre ou cinq heures de séance, on me réclamait encore quelques tours. Cela me rappelle une espèce de miracle que j'ai opéré dans une réunion de famille, à propos d'une noce : c'est d'avoir fait abandonner la danse par toutes les dames et les jeunes filles qui sont accourues pour me voir faire des tours, et cela, au grand désappointement des ménétriers.

INTRODUCTION.

La magie blanche, qui comprend ensemble la physique occulte et la prestidigitation, consiste à paraître faire des choses qui sont, en réalité, impossibles et contraires aux lois immuables de la nature. Elle égare l'esprit en trompant les sens, principalement la vue et l'ouïe. Ses ressources sont nombreuses; elle les trouve dans les sciences et les arts; elle les met tous à contribution et en fait ses complices. La ruse, le mensonge, l'artifice et la supercherie sont ses auxiliaires; ses paroles, ses mouvements, sont autant de déceptions.

Mais rassurez-vous, lecteur, ces vices de la magie blanche tournent toujours à l'avantage de ceux qu'ils trompent. Ses ruses sont innocentes, ses mensonges obligeants, et ses artifices ne portent jamais de dommages.

N'en pourrait-on pas dire autant de la peinture, qui

n'est qu'un mensonge constant? et en est-elle moins attrayante?

Mais d'où nous vient donc la magie blanche? quelle en est l'origine?

Delisle a dit : « Dans la nature, tout est surnaturel. » Cette assertion n'est qu'une fiction poétique; mais le prosaïque bon sens, qui ne ment jamais, dit : « Dans la nature, rien n'est surnaturel. » Et si cette vérité eût été connue de tout temps, jamais on n'aurait pensé à faire des tours.

L'homme, toujours avide de merveilleux, a volontiers accueilli ceux qui lui offraient des spectacles selon son goût, soit pour l'étonner, soit pour le tromper; et d'un accord monstrueux, la fourberie, d'un côté, et la crédulité, de l'autre, est née cette science chimérique, absurde, à laquelle on a donné le nom de magie, de sorcellerie, et que l'ignorance et la superstition ont proclamée science diabolique et infernale.

En proportion des progrès de la lumière chez les hommes, la foi en la magie s'est altérée, le doute est venu, et enfin l'incrédulité. La raison ayant fait justice de cette déplorable erreur, l'édifice diabolique est tombé en ruine.

Mais l'amour du merveilleux s'est toujours conservé un domicile dans le cœur de l'homme. On ne croit plus en la puissance des démons ni de ses suppôts, mais on est toujours curieux de tout ce qui simule le prodige; de là, enfin, cet art qui fait le sujet de notre traité et auquel on a donné le nom de magie blanche.

Comme je l'ai dit, de cette espèce de magie les maléfices ne sont point à craindre; si elle est fondée sur l'imposture, elle ne nuit jamais, elle a le don de plaire en amusant toujours. Du reste, on ne l'accepte que pour ce qu'elle vaut, et on sait d'avance que les prestiges dont elle nous éblouit ont une cause qui, pour être cachée, n'en est pas moins simple et naturelle.

Nous disons que cet art, dont nous allons nous occuper, considéré dans son ensemble, a pris le nom de magie blanche. Chacun de ces actes se nomme tour. A ceux de ces tours qui ne s'exécutent qu'au moyen de la dextérité, nous attacherons spécialement le nom de prestidigitation, qui me paraît le plus propre à ce genre de récréation. En effet, si on traduit ce mot, on trouvera qu'il est synonyme d'agilité des doigts; donc il convient plus que tout autre aux tours qui ne sont que le produit de l'adresse des mains.

Aussi, je distinguerai la prestidigitation de la physique occulte, en ce que, dans cette dernière, je n'admettrai que les tours que l'on n'exécute qu'à l'aide de pièces ingénieusement mécanisées, ou au moyen de combinaisons secrètes imaginées pour tromper les sens et l'esprit.

La physique occulte est facile à exécuter en général; les instruments font eux-mêmes l'opération. Cependant elle présente des effets frappants et inconcevables, parce que le moteur qui agit est occulte ou soigneusement déguisé et ignoré des spectateurs.

La prestidigitation est plus difficile dans son exécu-

tion ; elle demande une étude pratique persévérante ; mais aussi elle a des avantages que la physique occulte ne présente pas toujours. Vous pouvez récréer, des heures entières, une assemblée d'amis sans le secours d'aucune pièce mécanique. On trouve partout des cartes, des mouchoirs, des pièces de monnaie, des bagues, etc. Voulez-vous jouer des gobelets ? des timbales, des tasses à café, des pots à confiture vous en serviront, et des bouchons coupés vous tiendront lieu de muscades. Les spectateurs, voyant que vous n'avez aucun objet qui puisse vous aider dans vos exercices, vous admirent davantage ; aussi voit-on les tours de simple adresse plus prisés que ceux que l'on exécute avec des instruments.

Dans la physique occulte prise séparément, on peut encore établir deux catégories distinctes : l'une, que l'on peut exécuter dans un salon, l'autre, que l'on ne peut pratiquer qu'au théâtre, parce que les compères sont indispensables, et cependant toujours invisibles aux yeux des assistants. Les tours de théâtre nécessitent encore des trappes, des tirages et d'autres préparations qui donnent au physicien un immense avantage et la facilité de produire des effets qui semblent miraculeux.

Je ne veux pas dire cependant qu'au théâtre on n'exécute que cette espèce de tours ; on en présente aussi de ceux que l'on peut faire partout ; mais, dans tous les cas, il offre beaucoup de ressources et de facilité.

Au salon, le physicien se suffit toujours à lui-même; tout ce qu'il fait est le résultat de l'adresse, soit de l'esprit, soit des doigts. S'il se sert de pièces mécanisées, comme il est très-près et souvent environné des spectateurs, il lui faut plus d'habileté pour cacher les moyens.

D'après ce que je viens de dire, on voit que les tours de salon nécessitent plus de talent que les tours de théâtre, et doivent être préférés sous tous les rapports.

AVIS PRÉLIMINAIRES.

PRINCIPES GÉNÉRAUX.

Pour exécuter les tours dans toute la perfection dont ils sont susceptibles, il faut d'abord se bien pénétrer des conseils que je vais exposer. Il importe peu que ces conseils précèdent la description des tours, parce que je suppose que l'on y reviendra selon le besoin.

Quand vous voudrez donner une séance, et que vous aurez fait choix des tours dont vous voudrez la composer, classez ces tours dans un ordre tel que l'un fasse valoir l'autre; que celui qui précède n'embarrasse pas celui qui doit suivre; que la fin de l'un n'amène aucune entrave au commencement de l'autre. Terminez toujours chaque section de votre séance par un tour brillant.

Disposez bien soigneusement tout ce qui a rapport à votre séance, ne négligez pas les moindres détails

dans les préparations, car si vous êtes obligé de chercher et si vous témoignez de l'embarras, c'est toujours d'un mauvais effet.

Rejetez les tours dont les moyens ne sont pas assez voilés : il faut constamment vous précautionner contre les soupçons et ne vous laisser jamais deviner. Dites-vous à vous-même ce que me disait un jour un célèbre prestidigitateur : *Ce ne sont pas des tours que je veux faire, ce sont des miracles.*

Il faut enfermer les spectateurs dans un cercle de surprise tellement serré, qu'ils ne puissent trouver d'issue pour en sortir, et mettre leur raison dans l'impossibilité de se rendre compte des causes qui produisent les effets qui les étonnent. Avec de l'intelligence et du tact, on y parvient. Je donnerai quelques instructions à ce sujet.

Dans l'exécution des tours, ne négligez pas les feintes; elles en sont l'âme; mais il faut les faire à propos, et surtout bien naturellement. Il ne faudrait cependant pas trop les multiplier, car les spectateurs pourraient les remarquer et concevoir des soupçons. Dans l'explication des tours, je donnerai quelques exemples relativement à ces feintes.

Quand vous étudierez les tours, ne perdez jamais de vue que tous vos mouvements doivent être vrais et naturels, dans l'escamotage comme dans les feintes. Si, par exemple, vous voulez escamoter une pièce de monnaie, une muscade, etc., en feignant de mettre un de ces objets dans la main, que vos doigts fassent

absolument le même mouvement que si vous le mettiez réellement; il en est de même pour tout. On verra par la suite qu'il est aussi des cas où il faut feindre de feindre: cela s'expliquera.

Il ne suffit pas de savoir et de pouvoir exécuter les tours : le grand art est de saisir avec intelligence toutes les circonstances qui aident à les faire paraître merveilleux et incompréhensibles : un mot, un geste, quand ils sont bien placés, sont souvent de puissants auxiliaires. Mais souvenez-vous aussi qu'un mot, un geste, dit ou fait mal à propos, peuvent détruire complètement l'effet d'un tour. Aussi, ne négligez pas le conseil suivant :

Ne hasardez jamais de faire un tour sans l'avoir préalablement beaucoup travaillé. Faites comme ces acteurs de talent qui ont l'amour et le sentiment de leur art : quand ils ont un nouveau rôle à étudier, ils le savent très-bien par cœur au bout de quatre ou cinq jours, quant aux paroles; mais cela n'est rien pour eux : il faut qu'ils se pénètrent à fond du caractère du personnage qu'ils ont à représenter, que chaque mot du rôle ait une nuance, une inflexion de voix particulière. Ils visent à atteindre le vrai et le naturel; mais, pour arriver là, il faut des mois de travail.

Dans vos séances, soyez sobre en paroles: ne dites que ce qu'il convient pour faire valoir les tours ou pour égayer l'assemblée, mais saisissez-vous adroitement de l'à-propos. Que les plaisanteries que vous débiterez soient toujours facétieuses, mais de bon goût.

Evitez avec soin dans vos discours tout ce qui sent la trivialité. Faites (si vous êtes en fonds) une large dépense d'esprit et de gaîté; car, je l'ai déjà dit, il est nécessaire d'entretenir la bonne humeur de l'assemblée.

Je viens de recommander de ne pas trop parler; cet avis est contraire au sentiment de quantité de personnes, qui pensent que, dans ce genre d'amusement, il est nécessaire de beaucoup babiller dans l'intérêt des tours. On s'abuse: un prestidigitateur ne doit se confier qu'en son adresse. Chercher à détourner l'attention des spectateurs pour qu'ils ne voient pas les moyens que l'on emploie, est le fait d'un maladroit. Les tours doivent être franchement exécutés et avec assez d'intelligence pour mettre en défaut les regards les plus observateurs.

Ayez soin, autant que possible, d'avoir en réserve un moyen pour remédier aux accidents qui peuvent arriver dans l'exécution d'un tour, soit que malicieusement on cherche à vous contrarier, ou que des circonstances fortuites vous le fassent manquer. On trouve souvent ce moyen en changeant adroitement la nature du tour, ou en employant une équivoque. Je donnerai aussi à ce sujet quelques instructions dans l'explication des tours, toutes les fois que l'occasion s'en présentera.

Quand vous voudrez faire un tour qui a déjà été vu souvent, tâchez d'y ajouter quelque particularité qui lui donne une apparence de nouveauté, et on le verra encore avec plaisir.

J'ai dit qu'au salon, le physicien doit se suffire à lui-

même; donc il doit rejeter le frauduleux moyen de l'assistance d'un compère. J'entends par compères les personnes officieuses qui seraient d'intelligence avec le faiseur de tours pour tromper la bonne foi des spectateurs. Dans ce cas, ce ne sont plus des tours de physique ou d'adresse que l'on fait, mais bien des mystifications.

Cependant, pour ne pas paraître, plus tard, en contradiction avec moi-même, je dois ici une explication au lecteur.

Je ne réprouve pas sans réserve l'emploi des compères, quand on ne s'en servira que pour mettre en action certain mobile que le physicien ne peut pas faire agir par lui-même et qui est indispensable dans l'exécution d'un tour, comme, par exemple, de tirer un fil selon le besoin, de tourner une manivelle, de passer secrètement un objet dans les mains du prestidigitateur. Le compère, dans ce cas, doit être considéré comme faisant l'office d'un ressort de mécanique, et, le plus souvent, il ne comprend pas lui-même l'effet qu'il aide à produire.

Je tolérerai encore l'usage d'un compère du genre de ceux que je viens de blâmer, quand, dans le courant d'une séance, on voudra faire un tour de cette nature dans l'intention d'égayer les spectateurs. Dans ce cas, la bonne humeur des assistants vous ferait toujours pardonner votre supercherie, si elle était connue. Quand on rit, on est indulgent; mais il ne faut pas abuser de la permission.

PREMIÈRE PARTIE.

DES TOURS DE CARTES.

CHAPITRE PREMIER.

DES MOYENS ET DES PRINCIPES INDISPENSABLES DANS L'EXÉCUTION D'UNE GRANDE PARTIE DES TOURS DE CARTES.

Cette première partie, comme je l'ai annoncé, est consacrée à la description de tous les tours de cartes. Il est nécessaire de s'occuper d'abord des moyens employés pour réussir facilement dans cette branche de la prestidigitation. Voilà la partie la plus ingrate, la plus difficile, mais la plus indispensable de tout cet ouvrage. Ces moyens peuvent se résumer ainsi : 1° faire sauter la coupe des deux mains; 2° faire sauter la coupe d'une seule main; 3° faire filer la carte en se servant des deux mains; 4° filer la carte d'une main; 5° enlever la carte; 6° poser la carte; 7° faire prendre la carte forcément; 8° la carte à l'œil; 9° glisser la

carte; 10° les faux mélanges; 11° couler la carte; 12° renverser le jeu; 13° la carte à vue.

Il y a encore quelques principes que je ne mentionne pas dans cet article, parce qu'ils ne sont que d'une importance secondaire : j'en parlerai quand l'occasion s'en présentera.

J'ai souvent remarqué que des personnes droitières se servaient cependant, de préférence, de la main gauche dans plusieurs actes manuels où on n'emploie habituellement que la main droite. Si quelques-uns de mes lecteurs étaient dans ce cas, il ne faudrait pas qu'ils prissent à la lettre ce que je dirais dans mes démonstrations. Ainsi, quand je recommanderai de se servir de la main droite pour telle ou telle action, si l'on se sent plus à l'aise en faisant le contraire, il ne faudrait pas se faire un scrupule de céder à cette propension instinctive qui porte à vous servir d'une main plutôt que de l'autre. J'ai cru cette observation nécessaire, et je la fais une fois pour toutes.

SECTION I.

Différentes manières de faire sauter la coupe.

FAIRE SAUTER LA COUPE DE DEUX MAINS.

Sauter la coupe, c'est, après avoir séparé le jeu en deux parties avec le petit doigt, faire passer le paquet

inférieur par-dessus, de sorte que le paquet supérieur devienne à son tour le paquet inférieur.

Ce principe sert ordinairement pour ne pas perdre de vue et avoir toujours à sa disposition une ou plusieurs cartes que l'on aura fait prendre et remettre dans le jeu; car la coupe sautée, ces cartes, que les spectateurs croient toujours dans le milieu, sont alors sur le jeu.

Je vais tâcher d'expliquer tout ce qu'il convient de faire pour exécuter ce jeu de main.

Ayant le jeu, je suppose dans la main gauche, aidez-vous de la droite pour l'étaler en éventail afin de faire tirer une carte. La carte prise, séparez le jeu des deux mains à l'endroit où l'on vient de prendre la carte. Faites mettre cette carte sur le paquet de la main gauche. Rapportez sur ce paquet de gauche celui que vous tenez de la main droite, en mettant le petit doigt de la main gauche entre ces deux paquets. L'ouverture formée par l'épaisseur du doigt, étant de votre côté, ne peut se voir; le bout extérieur du jeu, qui est en vue des spectateurs, paraît fermé, et personne ne peut se douter de la séparation.

Avec le pouce de la main droite et les deux doigts du milieu, saisissez les deux bouts du paquet inférieur. Quant au paquet supérieur, il est maintenu avec le petit doigt et l'annulaire de la main gauche. Les deux autres doigts de cette main n'ont rien à faire.

Dans cette disposition, voici le mouvement qu'il faut opérer :

La main droite presse le côté du paquet inférieur dans la fourche formée par la naissance du pouce et de l'index de la main gauche. Ce point d'appui doit rester fixe, sans bouger.

En même temps que la main droite appuie ce côté du paquet sur le point susdit, elle fait lever l'autre côté du même paquet, ce qui produit un mouvement de charnière, et au même moment, le petit doigt et l'annulaire, qui soutiennent le paquet supérieur, tirent en arrière ce paquet, ce qui s'accomplit en faisant un mouvement de la main comme si on voulait l'ouvrir. Alors l'impulsion donnée à ce paquet lui fait faire aussi un mouvement semblable à celui que fait la partie de gauche d'un livre que l'on ouvre. Lorsque le côté du paquet dirigé par la main droite est assez relevé pour se trouver au-dessus du paquet dirigé par l'autre main, on verra, si on l'examine, qu'ils forment ensemble un angle droit. Dans ce moment, on ferme la main gauche : le paquet qu'elle tenait tombe à plat dans cette même main, la main droite lâche le sien sur l'autre, et les doigts de la main gauche se dégagent pour venir se replacer sur le jeu, qui se trouve alors dans sa position ordinaire. On comprend que les deux paquets ont changé de situation, que celui qui était d'abord dessous est venu dessus, ce qui est le but où l'on tendait.

Je n'ai pas besoin de dire que l'ensemble de tous ces détails doit être exécuté en un clin-d'œil ; mais, quand on aura saisi cette manipulation, on verra combien il est facile de devenir habile avec un peu de pratique.

Observations.—Ne faites jamais sauter la coupe immédiatement après avoir fait remettre la carte prise dans le jeu, parce que, en ce moment, les regards des assistants sont attachés sur vos mains, et telle légèreté que l'on puisse mettre à faire sauter la coupe, on ne peut pas éviter un petit soubresaut qui, s'il était aperçu, ferait conjecturer que, par un coup de main, vous avez déplacé la carte pour vous en rendre maître. Profitez, pour faire sauter la coupe, de l'instant où vous jugez que l'attention vient de cesser de vous poursuivre, et aussitôt que la coupe sera sautée, faites, sans affectation, un faux mélange (voyez l'article) pour donner à croire aux spectateurs que la carte en question est confondue avec les autres, et qu'elle ne peut plus être à votre disposition.

Quand vous la faites sauter, et que, par prévoyance, vous voulez mettre en défaut quelques regards obstinés, placez-vous de façon à ce que le dos de la main qui tient le jeu soit tourné du côté des spectateurs. Dans cette position, le mouvement des mains est bien moins apparent que dans la position opposée, c'est-à-dire quand vous montrez le dos de l'autre main aux assistants. Cette remarque est importante.

Lorsqu'on voudra que la carte tirée soit sous le jeu au lieu d'être dessus, après avoir fait sauter la coupe, il suffira de mettre le petit doigt sous cette carte au lieu de le mettre dessus.

SECTION II.

Faire sauter la coupe d'une seule main.

Je dois prévenir ici que cette manière de faire sauter la coupe est rarement utile, parce qu'il est impossible, quelqu'habile qu'on soit, d'éviter un mouvement très-apparent. On ne se sert de ce moyen que pour faire preuve d'agilité; mais il doit être rejeté quand on veut faire sérieusement des tours de cartes.

Je sais que souvent on persuade les personnes qui ne sont point initiées dans les tours, que l'on fait invisiblement sauter la coupe d'une seule main. Il y a plusieurs moyens de simuler cette coupe; un, entre autres, est de prendre deux cartes que l'on applique bien carrément l'une sur l'autre, et les tenant de deux doigts par les deux bouts, on les montre aux spectateurs comme s'il n'y en avait qu'une. On les pose sur le jeu, que l'on fait un peu craquer avec le pouce en étendant le bras, ensuite on montre la carte de dessus, qui n'est plus celle qu'on a fait voir. Le spectateur, qui ignore la supercherie, croit de bonne foi que l'on a fait sauter la coupe d'une main, et l'erreur s'accrédite.

Decremps dit qu'il faut s'exercer à faire sauter la coupe d'une main jusqu'à ce qu'on soit parvenu à la faire sauter vingt fois par minute. Je dis que, quand on pourrait le faire cent fois, ce moyen serait encore à re-

jeter, car il conserverait, malgré tout, le défaut que je viens de citer.

Il est cependant, j'en conviens, quelques rares circonstances où l'on peut se servir utilement de cette coupe : je ne laisserai pas passer l'occasion d'en parler.

Je pourrais donner six ou sept manières de faire sauter la coupe d'une main, mais ces descriptions deviendraient d'autant plus ennuyeuses, qu'elles ne seraient d'aucune utilité pour les tours. Je vais seulement en décrire deux ou trois, qui m'ont semblé les meilleures.

Je vais commencer par celle qui est la plus connue.

Mettez le jeu dans la main qui vous conviendra le mieux, et placez-le de manière que le pouce dépasse sa largeur. Avec le bout de ce pouce, ouvrez le jeu en appuyant la partie que vous détachez sur l'intérieur de la main, et en même temps faites passer sous le jeu (qu'il faut toujours tenir ouvert avec le pouce) le petit doigt et l'index. Les deux doigts du milieu ne bougent pas. Avec cet index et ce petit doigt, poussez la partie inférieure, qui doit s'enlever en étendant la main, sans changer les doigts de position. Dans cet état, le bout du pouce soutient toujours la partie du jeu qu'il avait ouverte. L'autre partie du jeu est maintenue, d'une part, par l'index et le petit doigt, du côté des figures, et de l'autre part par les deux doigts du milieu qui sont sur le dos du paquet. Dans cette situation, laissez tomber dans la main le paquet que soutient le pouce en même temps que vous ramenez le paquet maintenu par les doigts, pour le faire tomber sur le premier pa-

quet que le pouce vient d'abandonner. On dégage vivement l'index et le petit doigt, qui viennent se placer sur le jeu où étaient déjà les deux autres doigts.

Je dois vous avertir que, quand vous auriez les mains aussi longues que celles qu'avait Polyphême, vous les trouverez toujours trop courtes quand vous commencerez l'étude de ce principe. La difficulté vient de ce qu'on ne place pas convenablement d'abord le jeu dans la main, mais le tact vous mettra au fait.

SECTION III.

Deuxième manière de faire sauter la coupe d'une main.

Prenez le jeu avec l'index et le pouce par les deux côtés du bout supérieur, en le tenant verticalement, les figures en devant. Les trois autres doigts restent derrière le jeu. Puis, avec le petit doigt, séparez, par le bout inférieur, le jeu en deux parties; la partie de derrière est alors maintenue par le petit doigt et les deux doigts du milieu. Dans cette situation, faites passer le grand doigt, qui était resté derrière avec l'autre, dans la séparation du jeu formée par le petit doigt. Ce grand doigt se trouve alors avec le petit, et l'annulaire seul est resté derrière. Ensuite, relevez un peu le paquet de devant pour que l'index ne soit pas arrêté par le coin du paquet de derrière. On se souvient que le paquet de devant est tou-

jours tenu par le pouce et l'index. Après, tâchez de faire passer le paquet de devant derrière l'autre. Pour obtenir ce résultat, il faut étendre tout-à-fait les doigts qui tiennent le paquet de derrière; enfin, vous rassemblez les deux paquets en dégageant les doigts qui se trouvaient entre eux.

On concevra, en étudiant ce principe, que l'extension des doigts qui tenaient le paquet de derrière étant opérée, on n'a plus qu'à fermer la main et à dégager ses doigts pour que le paquet de derrière se trouve par-devant.

Cette manière de faire sauter la coupe d'une main est un peu plus difficile que la précédente, mais elle n'est pas connue. Elle est assez avantageuse en ce que, comme on peut l'exécuter en posant le jeu sur la table, le mouvement que le bras et la main font pour y arriver, dissimule beaucoup celui qui se produit en faisant sauter la coupe, ce qui serait moins praticable avec le premier moyen.

SECTION IV.

Troisième manière de faire sauter la coupe d'une main.

Cette manière de faire sauter la coupe d'une main est, sans contredit, la meilleure et la plus utile de toutes, aussi est-ce celle que j'ai adoptée de préférence.

Elle est la plus utile, parce qu'en l'exécutant, on

connaît toujours la carte de dessous, qui vient frapper les yeux dans son évolution, ce qui est un grand avantage, comme on le verra.

Elle est encore la meilleure, parce que le mouvement que l'on fait en l'opérant est tel que, bien qu'il soit très-apparent, il est pris par les spectateurs pour une manière de mêler les cartes d'une main, ce qui prévient les soupçons. Cette manière a aussi l'avantage d'être généralement ignorée.

Le jeu étant dans la main comme dans la première méthode, au lieu du petit doigt pour le séparer, servez-vous de l'annulaire. Le paquet supérieur étant maintenu par ce doigt qui est en dessous et les trois autres doigts qui sont par-dessus, étendez la main pour le renverser et l'enlever. Dans cette position, ce paquet se présente à la vue les figures en dessus, l'annulaire couché en travers et les trois autres doigts par-dessous; mais voici le mouvement le plus difficile qu'il faut effectuer.

En même temps que vous allez faire fléchir le paquet supérieur avec le grand et le petit doigt, pour le rapprocher du paquet resté dans la main, il faut renverser fortement le pouce en arrière, pour abaisser le plus possible le coin de ce paquet inférieur, qui se trouve pincé entre la naissance du pouce et le côté du métacarpe qui fait suite à l'index.

Ce mouvement de pression imprimé au coin du paquet fait lever le coin qui est diagonalement opposé à celui que fait baisser le pouce, et donne la facilité de

glisser le paquet conduit et poussé par le grand et le petit doigt sous le paquet dirigé par le pouce. L'annulaire n'a fait que se prêter à l'action du grand et du petit doigt. L'index est resté constamment étendu sans participer au travail des autres doigts. Pour achever l'entière réunion des deux paquets, il ne reste plus qu'à dégager le grand et le petit doigt qui se trouvent entre les paquets et l'annulaire qui est sous le jeu. Ces trois doigts reviennent se placer sur le jeu, dans la position naturelle qu'ils doivent avoir pour le tenir.

SECTION V.

Faire filer la carte. — Premier moyen.

Je recommande de s'attacher sérieusement à ce principe. C'est par lui que l'on peut produire les effets les plus surprenants et les plus magiques. Je vais enseigner deux manières de filer la carte qui ont chacune leur propriété particulière.

Le jeu étant dans la main que je suppose être la gauche, et la carte que l'on veut changer dans la main droite, tenez cette carte entre l'index et le grand doigt; poussez avec le pouce de la main gauche la carte qui est la première du jeu, en-dessus, afin de la faire déborder du côté de l'autre main de près de moitié de sa largeur. Maintenez le jeu avec le pouce et l'index, en écartant les trois autres doigts assez loin de l'index pour

laisser un grand espace. Dans cette disposition, approchez les deux mains l'une de l'autre : la carte à changer va naturellement se placer dans l'espace laissé entre l'index qui soutient le jeu et les autres doigts, et la carte qui est sur le jeu se trouve en même temps entre l'index et le pouce de la main droite, qui s'en emparent; vous n'avez plus qu'à éloigner un peu les mains l'une de l'autre et à dégager l'index de la main gauche pour le placer sous le jeu auquel se joint la carte que l'on vient de changer.

Pour profiter de ce principe, il faut l'exécuter avec la promptitude d'un ressort qui s'échappe, sans cependant paraître faire aucun mouvement brusque; avec un peu d'exercice, on y parvient aisément.

Observations. — Quand on aura acquis toute la célérité voulue pour l'exécution de ce principe, et qu'on voudra le mettre en pratique dans une séance, pour s'en servir avec succès, il y a des mesures à prendre et des temps à saisir. Si, par exemple, la carte que l'on veut changer doit être placée sur la table qui vous sert dans vos exercices, il faut se mettre en face des assistants, la table derrière soi; et, profitant d'un brusque demi-tour que l'on est obligé de faire pour aller poser la carte sur la table, on la fait filer. Dans ce cas, c'est la main qui tient la carte qui doit faire le mouvement, celle qui tient le jeu doit rester immobile.

Si la nature du tour n'exige pas que l'on mette la carte sur la table, il faut approcher beaucoup les deux mains, mais naturellement, sans affectation ; et en face

des spectateurs, on file résolûment la carte, en faisant de la main qui tient le jeu un geste indicatif, et en disant, par exemple : « C'est vous, Madame, qui avez tiré la carte ? » ou : « Monsieur, souvenez-vous de votre carte. » Ce mouvement du bras empêche d'apercevoir celui que l'on fait pour opérer le changement de la carte. Alors c'est la main qui tient la carte qui doit rester immobile. Cette remarque est importante, car si cette main, qui doit rester fixe, faisait le mouvement, quelle que soit l'agilité qu'on mette à faire filer la carte, l'action serait aperçue, et il y aurait un semblant de gaucherie que l'on ne pourrait éviter.

On voit que l'emploi de ce principe est de paraître métamorphoser une carte en d'autres cartes, ce qui est nécessaire dans beaucoup de cas.

SECTION VI.

Faire filer la carte. — Deuxième moyen.

Dans la première manière, on met sous le jeu la carte qu'on veut changer, en prenant celle de dessus; dans la seconde, on prend aussi celle de dessus, mais on laisse à sa place la carte que l'on veut changer.

Pour exécuter cette manière de filer la carte, il faut, comme dans la première méthode, pousser celle de dessus le jeu pour la faire un peu déborder, afin que le pouce et l'index de l'autre main puissent s'en saisir au

moment où l'on posera à sa place celle que l'on veut changer. En même temps que l'on met cette dernière sur le jeu, on attire un peu celle qui suit avec l'index, pour avoir la facilité de l'enlever en la glissant avec légèreté et vivacité.

Ce mouvement n'est pas difficile à exécuter, parce que le rapprochement des deux mains n'est point intempestif, et que, rapide comme l'éclair, il passe inaperçu, et cela d'autant qu'il paraît naturel à cause de l'agitation obligée du bras, pour aller porter la carte sur la table.

S'il n'y avait pas de nécessité de poser cette carte sur la table, on ferait le geste de frapper son genou avec la carte, comme si ce coup était indispensable pour la métamorphoser; car il ne faut pas arrêter brusquement le mouvement de la main après avoir filé la carte.

Dans cette méthode de filer la carte, les deux mains s'éloignent l'une de l'autre en faisant le mouvement pour la changer.

SECTION VII.

Filer la carte d'une main.

On tient le jeu dans la main étendue; on repousse avec le bout du pouce la première carte, jusqu'à ce que le côté extérieur de cette carte soit presque au niveau

du bout des doigts qui doivent la supporter. La deuxième carte se trouve alors à découvert, et le pouce, en revenant, l'entraîne en arrière. Quand cette deuxième carte est tout-à-fait séparée de la première, que leurs côtés ne se touchent plus, le pouce se renverse pour faire lever un peu le côté extérieur de la carte qu'il vient de ramener en arrière.

Le côté intérieur de la première carte soutenue par le bout des doigts se trouve alors tout près de l'ouverture que lui présente la deuxième carte, au moyen de la pression du pouce; on n'a donc plus qu'à pousser avec le bout des doigts cette première carte, pour la faire couler dans l'ouverture. Ainsi, cette carte, que l'on croit toujours dessus, se trouve la seconde sur le jeu. — On dissimule facilement le léger mouvement que l'on fait pour filer la carte d'une main, parce qu'on ne l'exécute qu'en tendant le bras pour inviter à prendre la carte qui est sur le jeu. Il faut avoir soin de mouiller le bout des doigts, et surtout la partie du pouce qui fait fourche avec la racine de l'index.

SECTION VIII.

Les faux mélanges. — Premier moyen.

Le faux mélange est le principe le plus souvent mis en usage : on s'en sert pour faire penser aux spectateurs que l'on n'a aucune carte en vue.

De plusieurs manières de faire le faux mélange, voici la préférable.

On verra, si l'on y fait attention, que les bons joueurs, ceux qui ont l'habitude de manier les cartes, les mêlent en faisant du jeu deux paquets pour entrelacer l'un dans l'autre, ce qu'on recommence plusieurs fois de suite et qu'on exécute en remuant les doigts pour pousser les cartes en dessous, afin de les intercaler dans l'autre paquet. Ensuite, d'un coup de main, en mettant tous les doigts au bout supérieur du jeu et le pouce au bout inférieur, on met toutes les cartes de niveau. Ici elles sont mêlées consciencieusement. Venons au faux mélange.

Faites d'abord comme je viens de l'expliquer. Séparez le jeu en deux parties, tenant l'une dans une main, l'autre dans l'autre main.

Je suppose que le paquet que vous voulez insérer dans l'autre soit dans la main droite. Etalez un peu les cartes qui sont dans la main gauche en les poussant avec le pouce; cette disposition est nécessaire pour que les cartes de la main droite puissent se fourrer facilement entre toutes celles qui sont dans la main gauche. Approchez les deux paquets l'un contre l'autre, faites jouer tous les doigts qui sont sous le paquet de la main droite, pour pousser toutes les cartes afin de les faire entrer et éparpiller dans le paquet de la main gauche; mais faites en sorte que toutes ces cartes, que vous avez entremêlées dans le paquet de la main gauche, dépassent par en haut toutes celles de ce pa-

quet de gauche d'environ un tiers, et observez encore que toutes ces mêmes cartes qui excèdent les autres, doivent être un peu inclinées vers le dos de la main. Ensuite, enveloppez toutes ces cartes saillantes avec tous les doigts et le pouce de la main droite, tournez le poignet en dedans pour relever le bout inférieur de ce paquet que vous tenez entre les doigts, ce qui donne à ce paquet une position horizontale et forme un angle droit avec le paquet de la main gauche. Ce coup de main étant donné, les cartes qui viennent de le subir se trouvent dégagées des autres, et vous les placez vite sur le paquet de la main gauche.

Les cartes ne se sont nullement mêlées et sont exactement restées dans l'ordre qu'elles avaient auparavant. On conçoit qu'il ne faut pas mettre autant de temps pour exécuter tous ces procédés que pour les décrire.

Si on veut, pour compléter ce faux mélange quand il sera terminé comme je viens de le démontrer, on pourra séparer encore le jeu en deux tas, mettre celui de la main droite sous l'autre, et faire jouer les doigts pour agiter les cartes, comme on fait pour les mêler dans le principe ci-dessus, mais, cette fois, il ne faudra pas les déranger tout en les remuant. Quand le paquet sera tout-à-fait sous l'autre, du même temps reprenez avec l'index et le pouce le paquet qui se trouve en ce moment en dessus, remettez-le sous l'autre en le remuant avec les doigts, comme vous avez fait précédemment. Pour reprendre ce paquet comme je viens

de le dire, il faut rapporter l'index dessous et en même temps le pouce dessus.

Il est indispensable de faire deux fois de suite cette manipulation, sans quoi les cartes ne seraient plus dans le même ordre; car, si on ne le faisait qu'une fois, le jeu serait coupé, et les cartes de dessus se trouveraient au milieu, ce qu'on n'a pas l'intention de faire. C'est le deuxième coup qui les fait revenir dessus.

J'ai vu d'habiles prestidigitateurs qui se contentaient de ce dernier procédé, sans employer le premier. Dans le fait, pour les spectateurs qui regardent d'un peu loin, l'effet est le même à leurs yeux; ce mouvement que l'on donne aux cartes fait croire qu'on les mêle.

SECTION IX.

Deuxième manière de faire le faux mélange.

Cette deuxième manière est facile à exécuter; elle sert pour ne pas perdre de vue une carte en même temps que l'on fait croire aux spectateurs qu'on la mêle réellement avec les autres cartes du jeu. Le premier faux mélange est utile quand, pour certains tours, le jeu est arrangé dans un ordre nécessaire. On s'en sert pour prévenir les soupçons que les spectateurs pourraient concevoir sur cet arrangement; on s'en sert aussi dans toute autre occasion.

Pour faire ce deuxième faux mélange, prenez la pre-

mière carte du jeu que je suppose être celle qui a été prise, remise dans le jeu et qu'on a fait venir dessus en faisant sauter la coupe.

Ayant cette carte dans la main droite et le reste du jeu dans la main gauche, jetez, par petits tas, sur cette carte, toutes celles que vous tenez de la main gauche. Cette opération finie, la carte en question se trouve sous le jeu qui vous reste entièrement dans la main droite. Remettez tout ce jeu dans la main gauche. Ensuite prenez de la droite cinq ou six cartes sur le jeu, et dessus et dessous ces cartes, alternativement, mettez toutes les autres et toujours par petits tas, que vous poussez avec le pouce ; mais ayez soin, en finissant, de mettre adroitement la dernière carte sur le jeu, qui est celle avec laquelle vous faites le tour.

Voilà, en fait de faux mélanges, tout ce qu'il est besoin de savoir.

SECTION X.

Enlever la carte. — Premier moyen.

Ce principe est aussi un des plus utiles et des plus usités dans les tours de cartes.

Dans ce premier moyen, qui est le plus généralement adopté par les prestidigitateurs, la carte à enlever doit être sur le jeu. Tenez ce jeu dans la main gauche, et mettez la droite dessus. Le jeu ainsi enfermé

dans vos deux mains, poussez la carte de dessus avec le pouce de la main gauche pour la faire déborder. Par ce moyen, le milieu de la carte pose sur le bout des doigts de la main qui tient le jeu, et de ces doigts on pousse la carte dans la main droite, qui s'en empare en se fermant un peu, comme dans l'état naturel d'une main dans l'inaction ; et pour prévenir tout soupçon, prenez de suite le jeu de cette même main où est la carte, et présentez-le à quelqu'un en invitant à mêler. Dans cette circonstance, la position de la main est naturelle ; les spectateurs n'en voient que le dos, et la carte qui est de votre côté ne peut pas être vue des assistants. Ce mouvement est hardi et prudent en même temps. On peut, de cette manière, enlever plusieurs cartes comme une seule.

Il faudrait bien se garder de suivre le conseil de M. Decremps, qui recommande de tenir la carte la main tendue, entre le petit doigt et le pouce qui reste serré contre les autres doigts.

Cette gauche attitude de la main doit nécessairement faire naître des soupçons.

SECTION XI.

Deuxième moyen d'enlever la carte.

Ce moyen sert quand on veut enlever la carte qui est sous le jeu.

Il faut mettre le petit doigt entre la carte de dessous et le reste du jeu, comme quand on veut faire sauter la coupe. Puis, prenant le jeu de l'autre main avec le pouce et l'index que l'on fourre dans l'ouverture formée par le petit doigt, on l'enlève en le présentant à une personne pour le mêler; mais, en même temps qu'on enlève le jeu, la main dans laquelle la carte est restée s'éloigne de l'autre en laissant tomber le bras de toute sa longueur. Le dos de la main étant naturellement tourné vers les spectateurs, et le dedans contre la cuisse, il est impossible de voir la carte. D'ailleurs, ce temps est si fin et si coulant, que l'on ne peut concevoir aucun soupçon : on pourra s'en convaincre quand on se sera familiarisé avec ce principe.

SECTION XII.

Poser la carte.

On ne se sert de ce principe que quand on a enlevé la carte par la première méthode, parce que, dans la seconde, la carte reste dans la main de laquelle on est le moins adroit.

Ce principe de poser la carte est simple et facile. Ayant la carte, je suppose, dans la main droite, si vous voulez la mettre sur le jeu qui est dans la main gauche, posez-la sans façon en faisant craquer le jeu que l'on serre avec les doigts du milieu par un bout, et avec la

paume de la main de l'autre bout. On comprend qu'en serrant le jeu comme il vient d'être dit, et qu'en levant le poignet pour obliger les cartes de s'en séparer, ce mouvement produit un bruit de craquement assez sensible, que l'on recommence plusieurs fois et vivement, comme par distraction, et comme si l'on cherchait quelque chose dans sa pensée.

Mais la manière la plus commode de poser la carte, c'est de la mettre sur le jeu, que l'on prend en le faisant glisser jusque sur le bord de la table sur laquelle il aura été placé.

SECTION XIII.

Faire prendre la carte, ou la carte forcée.

Voici encore un principe auquel on a souvent recours.

La carte que l'on veut faire prendre doit d'abord être sur le jeu ou dessous.

On fait sauter la coupe pour la faire venir au milieu, et, d'un léger coup de main, on place les deux tas diagonalement l'un à l'autre. Je veux dire que le paquet de dessus doit poser sur le tas de dessous, de sorte que son côté intérieur doit être dans la direction de la diagonale qui serait tirée des deux coins opposés du tas de dessous : ce qui donne à ces deux tas l'apparence d'un éventail à demi ouvert.

Je suppose que vous ayez mis le jeu dans la main droite : en l'ouvrant comme je viens de le dire, le tas de dessus est dans la main gauche. Eparpillez les cartes de ce tas avec tous les doigts de la main gauche et le pouce de la droite, mais ne perdez pas de vue la carte à faire prendre, qui se trouve la première du tas de la main droite, si elle était d'abord sur le jeu, ou la dernière du tas de la main gauche, si elle était sous le jeu avant de faire sauter la coupe. Présentez toutes ces cartes, que vous étalez, à la personne qui doit tirer la carte, en l'invitant à prendre celle qu'elle voudra; mais gardez-vous de mettre tout de suite vis-à-vis d'elle la carte que vous voulez faire tirer forcément. Quand la personne a approché sa main assez près du jeu pour saisir une carte, tournez un peu le poignet droit en donnant un petit coup de pouce sur la carte, assez à propos pour la faire trouver bien en face des doigts qui semblent venir la chercher. La personne à qui vous vous êtes adressé la prend, croyant la tirer au hasard parmi toutes celles que l'on étale devant elle.

On peut aussi forcer la carte en ne tenant le jeu que d'une main. On le présente étalé, mais on a eu soin de donner un peu de saillie à la carte qu'on veut faire tirer, afin qu'elle soit plus en prise que les autres. Il sera bon encore d'appuyer un peu sur le jeu avec le pouce, pour serrer toutes les cartes, excepté celle que l'on veut faire prendre. Il faut aussi, mais sans affectation, diriger le poignet de manière à ce que la carte se

présente naturellement aux doigts de la personne qui doit la tirer.

SECTION XIV.

La carte à l'œil.

Ce principe est d'une grande ressource dans beaucoup de circonstances : c'est par son moyen que l'on peut connaître de suite une carte prise au hasard et remise aussitôt dans le jeu, que l'on peut donner dans le moment à mêler.

Après avoir fait prendre une carte, on la fait remettre dans le jeu, et, en le refermant, on met le petit doigt sous la carte, comme si on voulait faire sauter la coupe. Alors, en présentant le jeu à la personne qui a tiré la carte, pour la faire mêler, on ouvre et referme vivement le jeu, ce qui s'exécute en levant le tas supérieur avec le petit doigt et les autres doigts qui maintiennent le tas par-dessus. Ce mouvement, rapide comme l'éclair, a suffi pour vous faire apercevoir la carte, et comme le dos du jeu est tourné du côté des spectateurs, cette brusque et légère séparation du jeu n'a pu être vue.

SECTION XV.

Faire glisser la carte.

Tenez le jeu par les deux côtés, le dos en dedans de la main. Conséquemment les figures sont devant. On fait voir aux spectateurs la carte qui est sous le jeu, et en baissant la main pour mettre les cartes dans une position horizontale, on fait glisser en arrière, avec les doigts qui sont sous le jeu, celle que l'on vient de montrer. Alors la deuxième carte en dessous se trouve en prise, et avec les doigts du milieu de la main qui est libre, on tire cette carte que les spectateurs croient être celle qu'on vient de leur présenter.

Si on le juge à propos, on pourra mouiller un peu les doigts.

Ce principe sert dans beaucoup de tours de cartes.

SECTION XVI.

Renverser le jeu.

Dans ce principe, il ne s'agit que de faire baiser les cartes.

On entend par là séparer le jeu en deux parties, et réunir ces deux parties de manière que les figures soient tournées l'une vers l'autre.

Par cette disposition, les cartes présentent le dos des deux côtés du jeu.

Quand on aura besoin d'employer ce moyen et qu'on voudra le préparer en un clin-d'œil et sans être aperçu, on mettra le petit doigt dans le jeu pour faire sauter la coupe, mais avec cette différence qu'au lieu de rapporter le paquet inférieur sur le supérieur, on applique les figures de ce paquet sur les figures de l'autre. On comprendra aisément cette opération quand on saura faire sauter la coupe et que l'on essaiera ce principe.

Pour le mettre en pratique, il suffit de placer le jeu sur le bout des doigts, et de fermer la main en faisant du bras un vif mouvement indicatif, comme pour inviter une personne à nommer sa carte. Le mouvement de la main se confond avec celui du bras, ce qui empêche les spectateurs de s'apercevoir que le jeu vient de se retourner naturellement en fermant la main.

SECTION XVII.

Faire couler la carte.

Ce principe sert pour faire changer une carte en une autre, ou en toute autre chose qui serait peinte sur la carte, telle qu'une fleur, un oiseau, etc., et cela sans toucher à la carte et sans la distraire aucunement des regards.

Faites tirer une carte, et conservant, je suppose, le jeu dans la main gauche, partagez-le en deux parties, en tenant par les deux bouts le paquet que vous prenez de la main droite. Faites mettre la carte qu'on a tirée sur celle dont on voit la figure, et qui est la dernière du paquet que vous tenez de la main droite. Cette carte tirée ne doit pas couvrir l'autre entièrement : il faut l'attirer vers le bas assez pour laisser voir environ moitié de la figure de celle qui appartient au paquet. La carte que vous venez de faire descendre est donc saillante par le bas. Appliquez cette saillie le long du côté du paquet que vous tenez de la main gauche. Dans cette position, les deux paquets forment un angle droit. Remarquez que tous les quatre doigts de votre main gauche touchent le dos du paquet que tient votre main droite. Maintenant retenez, avec ces doigts un peu mouillés, la carte sur laquelle ils sont posés, et levez la main droite pour enlever le restant du paquet qui est interposé entre cette carte de derrière, que les doigts de la main gauche retiennent, et celle de devant, qui est appuyée contre le côté du paquet qui est dans la main gauche. En même temps que vous enlevez le paquet, les doigts de la main gauche se ferment pour faire tomber sur le paquet de gauche la carte qu'ils retenaient, avec celle de devant qui est la carte tirée. Ainsi, cette dernière est couverte par celle qui était derrière, et se trouve la deuxième quand on la croit la première sur le paquet.

Comme la dernière carte du paquet de droite, sur

laquelle on avait posé la carte tirée, a toujours été en vue, vous ferez observer qu'ayant constamment resté à sa place, celle qui la suivait est nécessairement sur le tas de gauche. Ce que l'on n'a pas de peine à croire, puisque l'on ne se doute pas que la carte que vous venez de faire couler dessus, la précède.

SECTION XVIII.

La carte à vue.

Les prestidigitateurs qui ignorent ce principe sont embarrassés quand il leur est nécessaire de connaître une carte qui est sous le jeu, car, sachant qu'ils sont observés de près, ils sont obligés de guetter le moment où ils pourront jeter dessus un coup d'œil furtif. Voici le moyen que l'on emploie pour voir sans difficulté la carte qui est sous le jeu.

Tenant le jeu d'une main par un bout, de l'autre on fait fortement courber le bout opposé en appuyant dessus et en laissant échapper les unes après les autres les cartes qui se redressent rapidement par l'effet de leur élasticité naturelle. Par ce mouvement, on a simplement l'air de s'amuser avec le jeu, sans aucune intention; mais en courbant ce jeu vers soi, on a été à portée de voir la carte qui se présente naturellement à vos yeux; et comme le dos des cartes est toujours tourné du côté des spectateurs, et que, dans le cas où

on leverait un peu trop le jeu, les figures seraient aussi exposées à leur vue, ils ne font nullement attention que vous avez pu voir la carte de dessous.

Il faut, du reste, bien vous persuader que moins vous vous cachez, moins le spectateur a de soupçons. J'ai vu un très-habile prestidigitateur qui disposait ses cartes ou tout autre objet qui doit être préparé secrètement, sous les yeux des assistants, tout en causant avec eux et sans qu'ils s'en doutassent le moins du monde. Ce sans-gêne inspire toujours une grande confiance aux spectateurs, qui, d'ailleurs, sont loin de soupçonner une pareille audace.

Ici je termine la description des principes relatifs aux tours de cartes.

Si le lecteur a trouvé quelques incorrections dans les phrases dont je me suis servi pour exprimer ce que je voulais lui faire comprendre, il voudra bien me tenir compte des difficultés qui sont inévitables quand on veut peindre avec des mots, des mouvements de mains et de doigts qui varient à l'infini. Dans des explications de cette nature, tous les moyens sont bons quand ils peuvent aider à rendre intelligible, et lorsque je croirai atteindre à ce but par la prolixité et les redites, je ne me ferai pas un scrupule d'en user au préjudice du style correct dont je ne me pique pas, et qui n'est pas de rigueur dans un ouvrage du genre de celui-ci.

CHAPITRE DEUXIÈME.

EXPLICATION DES TOURS.

Pour me conformer à cette maxime qui dit qu'il faut passer du simple au composé, je vais commencer la description des tours de cartes par les moins importants. Quelques-uns ont les mathématiques pour principe. Il existe beaucoup de récréations de ce genre, on en trouve dans tous les livres. En général, elles amusent, mais n'étonnent pas. Cependant, je crois pouvoir assurer que les tours que je vais présenter peuvent réunir ces deux avantages, parce que je n'ai choisi que ceux dont les effets ont quelque chose de vraiment surprenant, et qui, surtout, n'ont, jusqu'à présent, jamais été publiés, je le crois, dans aucun ouvrage.

Si quelquefois je m'occupe, en passant, de quelques petits tours déjà connus, ce ne sera que pour les offrir avec des perfectionnements qui pourront leur donner le mérite de la nouveauté et les rendre, dans ce sens, plus agréables aux amateurs.

Je distinguerai deux classes de tours de cartes : l'une que j'appellerai tours de table ou de société, parce qu'ils ne sont pas assez saillants pour être admis dans une séance donnée dans un salon, et qu'il ne convient de les faire qu'en petit comité et en compagnie de personnes avec lesquelles on est à table pour se récréer. C'est, ordinairement, après un repas d'assemblée, au dessert, par exemple, que toute espèce d'amusement est accueillie avec plaisir.

Je range dans la seconde classe tous les tours que l'on peut faire dans des séances données devant une assemblée nombreuse et qui ont la prestidigitation pour base. Une grande partie de ces derniers tours peuvent aussi s'exécuter au théâtre.

ARTICLE PREMIER.

DES TOURS DE TABLE OU PETITS TOURS DE SOCIÉTÉ.

SECTION I.

Prier une personne de penser une carte dans le jeu qu'on lui met dans les mains, et lui donner cette carte sans lui avoir fait aucune question. — Plusieurs façons de faire ce tour.

Je prie le lecteur de me suivre, car je suis censé faire le tour moi-même et le mettre en action en

l'expliquant, pour donner une idée de la manière de l'exécuter.

« Madame, voulez-vous prendre la peine de penser une carte dans ce jeu, que vous mêlerez d'abord.

» Mettez, s'il vous plaît, les figures sous vos yeux. A présent, faites glisser les cartes l'une sous l'autre en les poussant avec le pouce et en les comptant mentalement à commencer par la première; n'en dérangez pas l'ordre, je vous prie, et retenez bien le nombre auquel la carte que vous allez penser se trouvera. Maintenant que vous avez pensé une carte, donnez-moi le jeu. Madame, aussitôt que je le tiens entre mes doigts, je connais la carte que vous avez pensée. Il y a plus, c'est que, sans y voir, je vais la placer dans l'endroit du jeu que Monsieur souhaitera.—Désignez, Monsieur, le chiffre auquel vous voulez que la carte se trouve. Je vous prie de remarquer que je n'ai fait à Madame aucune question qui puisse me mettre sur la voie. »

Alors on met les mains sous la table, en tenant le jeu les figures en haut.

Supposons que le spectateur auquel on s'adresse ait demandé la carte au nombre 18. On compte dix-sept cartes secrètement, en les prenant du côté des figures et en les glissant les unes sous les autres pour n'en pas déranger l'ordre. On met ces dix-sept cartes sous le dos du jeu, qui, dans ce moment, se trouve en bas, puisque les figures sont en dessus. Cette opération terminée, on retire les mains de dessous la table, mais

alors on tient le dos du jeu en dessus, et on dit à la dame qui a pensé la carte : « Madame, Monsieur a demandé que la carte se trouve la dix-huitième, et je viens de l'y placer. A présent que le tour est arrangé, et que je ne toucherai plus au jeu, vous pouvez me dire le nombre auquel vous avez arrêté votre carte, car je veux partir de ce nombre pour arriver plus tôt à celui de 18, chiffre demandé. »

Si la dame répond, par exemple, que sa carte était la sixième, on part de là en disant 7, 8, 9, etc., en prenant les cartes sur le jeu. Quand on est arrivé à la dix-huitième, on fait nommer la carte et on la découvre.

Il est important de veiller à ce que la personne qui pense la carte ne dérange pas l'ordre des autres cartes en les feuilletant pour les compter et pour en choisir une; car si elle les plaçait l'une sur l'autre, on ne réussirait pas. Il ne faut pas oublier que l'on doit toujours mettre sous le jeu une carte de moins que le nombre demandé. Conduit de cette manière, ce tour, qui n'est qu'une combinaison mathématique, ne laisse pas que d'être surprenant. Plusieurs circonstances concourent à le rendre tel : d'abord, parce qu'aussitôt que la carte a été pensée, on affirme qu'on la connaît du moment où on a touché le jeu; ensuite, parce que l'on annonce qu'on va la mettre dans le jeu où on le désirera, en feignant de ne se servir que du sens du tact; enfin, parce qu'on ne fait point de question, si ce n'est une seule, qui paraît sans conséquence, puisqu'on ne la

fait que quand la carte est déjà placée au nombre demandé.

Je me suis un peu étendu sur cette première récréation, pour faire sentir que les tours ne doivent pas être exécutés sèchement, qu'il faut toujours les accompagner de quelques observations, de subterfuges même, qui les font mieux apprécier et les rendent plus brillants et plus merveilleux.

Autre manière de faire ce tour.

Comme dans la première manière, faites penser une carte en présentant le jeu les figures en dessus. Recommandez de compter mentalement en partant de la première carte, pour que la personne à qui vous vous adressez sache à quel nombre se trouve celle qu'elle veut penser. Priez-la de se souvenir de ce nombre ainsi que de la carte. N'oubliez pas de l'inviter à ne rien déranger dans l'ordre du jeu, lorsqu'elle le feuillette pour penser sa carte.

Le jeu vous étant rendu, posez-le sur la table le dos en dessus. Avertissez que vous allez écrire un nombre, et que la carte pensée se trouvera à ce nombre écrit. Supposons que vous ayez marqué 20. Calculez en vous-même qu'en partant de 20 pour aller à 32, qui est le nombre des cartes du jeu, il faut 12. A ce chiffre ajoutez un. Prenez sur le jeu treize cartes que vous po-

serez l'une après l'autre en paquet sur la table ; mais n'ayez pas l'air de compter. Prenez ensuite ce qui reste du jeu et mettez-le sur vos treize cartes. Alors annoncez que la carte pensée va se trouver la vingtième dans le jeu comme vous l'avez écrit, en partant du nombre de la carte pensée.

Il faut toujours faire nommer la carte avant de la découvrir.

Nota.— On peut, si on l'aime mieux, charger une autre personne de désigner le nombre où on veut que la carte se trouve.

Encore le même tour exécuté par une autre méthode.

Si je donne plusieurs moyens de faire un tour, c'est pour prévenir le désappointement que l'on éprouverait si on le voyait exécuter d'une manière que l'on ignore.

La différence de ce nouveau moyen avec les précédents est grande, car, ici, on donne la carte pensée au nombre demandé, en prenant les cartes par-dessous le jeu, et sans partir du nombre où était la carte.

Faites penser la carte de même que dans les procédés ci-dessus, et toujours en recommandant de ne pas déranger l'ordre du jeu. Comme vous n'adressez aucune question, vous êtes libre de faire toutes les mani-

pulations que vous voudrez sans qu'on puisse y trouver rien de suspect.

Mettez les mains sous la table, en disant que vous allez chercher la carte pensée.

Commencez par mettre sous le jeu la carte qui est dessus. Ensuite prenez de la main qui n'est pas embarrassée celle qui est alors dessus, et faites glisser sur cette carte toutes celles du jeu, en les mettant l'une sur l'autre jusqu'à la fin. Cela terminé, demandez à quel nombre on veut que la carte se trouve. Si, par exemple, on désigne le chiffre 12, prenez douze cartes sur le jeu sans en déranger l'ordre, et mettez-les dessous. Pour cela, il faut, en les comptant, les glisser avec le pouce l'une sous l'autre. En faisant cette manœuvre, vous dites : « Je vais mettre la carte au nombre que Monsieur a demandé. » Maintenant découvrez vos mains, et dites à la personne qui a pensé la carte : « Madame, la carte que vous avez pensée est la douzième, comme Monsieur l'a désiré. Vous pouvez dire à présent à quel nombre elle était, puisque celui où elle doit se trouver est annoncé. » Supposons qu'on réponde : « La sixième; » vous reprenez de suite, en disant : « Je ne me souviens pas, Madame, si vous avez pensé la carte en prenant par-dessus ou par-dessous; au reste, cela n'y fait absolument rien, et je n'ai pas besoin de le savoir. C'est une question oisive que je faisais, et je vais vous montrer que la carte est la douzième. »

On compte en ôtant les cartes par-dessous, du côté

des figures, et celle qu'on a pensé se trouve au nombre demandé.

Une explication est ici nécessaire : ce n'est pas sans dessein que vous demandez à la personne qui a pensé la carte, si elle a compté en prenant dessus ou dessous. En effet, comme il faut mettre de dessus le jeu en dessous, un nombre de cartes pareil à celui où était celle qu'on a pensée, il a fallu un prétexte pour prendre six cartes, puisque celle qui a été retenue se trouvait la sixième, et pour prendre six cartes sur le jeu, on est obligé de les compter et, de plus, de mettre le petit doigt dessous pour faire sauter la coupe ; et comme il ne faut pas qu'on s'aperçoive que vous préparez des cartes, vous êtes forcé de faire cette question : « Est-ce dessus ou dessous, etc. ? » car, en prononçant ces mots, votre pouce étale les cartes pour les compter et les mettre sur le petit doigt. Ce mouvement ne peut pas être suspecté, parce qu'on ne le prend que pour un langage de geste ajouté à la parole.

Vous faites sauter la coupe au moment où vous dites : « C'est une question oisive que je faisais. »

Nota. — On peut désigner soi-même le nombre auquel doit se trouver la carte pensée, en disant : « Je vais mettre la carte que Madame a pensée au nombre 12. »

On doit toujours faire nommer la carte, avant de compter pour la donner au chiffre voulu.

SECTION II.

Quatre paquets étant formés sur la table, les cartes ayant été mêlées préalablement, après avoir donné quelques instructions à la personne qui s'est chargée de composer les tas, deviner de suite le nombre que donnent ensemble les points qui sont sur les cartes de dessous chaque paquet, et sans avoir été présent à la formation desdits paquets, sans s'aider de calcul et sans adresser aucune question.

On ne connaît ce tour qu'en faisant trois paquets seulement. Mais on ne peut deviner le nombre de points des trois cartes qui sont dessous, qu'après avoir compté le reste des cartes et y avoir ajouté une certaine quantité d'unités. Le tour, exécuté de cette manière, n'offre rien de fort surprenant, car on présume bien que la personne qui le fait n'arrive à la connaissance du nombre des points que par les cartes qui restent et qu'elle compte.

Pour rendre ce tour beaucoup plus extraordinaire, j'ai ajouté un paquet de plus; fait ainsi, il devient vraiment incompréhensible.

Si on l'avait déjà vu exécuter de cette dernière manière, ce serait sans doute parce que je l'ai enseigné à plusieurs personnes qui ont pu l'avoir communiqué à d'autres.

Pour démontrer ce tour, il est nécessaire que je rappelle celui des trois paquets.

On prévient la personne qui se charge de faire les tas, que toutes les figures du jeu comptent pour 10 points, les as pour 11, et les autres cartes pour le nombre de points qu'elles portent. Cette valeur est, d'ailleurs, adoptée dans tous les jeux.

On lui recommande ensuite de poser une carte sur la table, en regardant ce que vaut son point, et à partir de ce point, de compter jusqu'à 15, en prenant sur le jeu des cartes que l'on met sur la première. Je suppose que cette première carte placée sur la table vaille 10 points; on prend une autre carte que l'on met sur celle-là, en disant onze; on en met une seconde en comptant douze, et ainsi de suite jusqu'à 15. Arrivé à ce nombre 15, on commence un deuxième tas en faisant de même, et enfin un troisième tas. Cette opération terminée, on en avertit le prestidigitateur. Alors il vient s'emparer des cartes qui restent, et prenant mentalement le chiffre 16, il y ajoute le nombre des cartes qu'il tient. Exemple : je suppose qu'il reste douze cartes; après les avoir comptées en partant de 16 exclusivement, il trouvera 28. Alors il annonce 28 points. On retourne les trois paquets, on compte les points des trois cartes, qui, réunis ensemble, donnent 28.

En suivant la même méthode, au lieu de trois paquets, faites-en quatre; alors le tour devient frappant. En voici la raison : c'est que, dans ce cas, il ne reste jamais que très-peu de cartes. Quand on vous rappelle après avoir fait les quatre paquets, vous arrivez en donnant un coup d'œil sur le reste, mais sans affec-

tation, et vous voyez facilement combien il y a de cartes. A ce reste, vous ajoutez le nombre 32. Si, par exemple, il y a trois cartes, vous dites de suite : « Comptez les points qui sont sous les quatre paquets, et vous trouverez 35. » S'il arrivait que les cartes qui restent fussent bien égalisées l'une sur l'autre, et que, par cette raison, l'œil ne puisse pas en saisir la quantité, donnez un coup de doigt sur le tas pour les étendre, en disant : « Quel est ce paquet ? » Ayant ainsi séparé les cartes, on peut en voir le nombre, et on termine le tour.

Faites en sorte que l'on ne se doute pas que vous avez besoin de voir ce paquet; ne perdez pas de vue que c'est en cela que consiste la magie du tour. Ne donnez qu'un coup d'œil imperceptible sur les cartes, dussiez-vous vous tromper, quitte à recommencer, et notez bien qu'il n'est pas difficile de faire croire à la personne qui a fait les tas, que c'est elle qui a commis l'erreur.

SECTION III.

Apprendre un tour à plusieurs personnes qui parviennent de suite à très-bien le faire. Ensuite les empêcher de réussir, ou les faire réussir à volonté, bien qu'éloigné d'elles.

Ce tour, quand il est bien conduit, fait un effet prodigieux; mais il faut du tact pour saisir à propos les

circonstances qui le rendent aussi surprenant. Avant de proposer le tour, retirez secrètement quatre cartes du jeu : une de chaque espèce, c'est-à-dire, un cœur, un trèfle, un pique et un carreau.

Prenez ces cartes dans les moins apparentes, afin qu'on ne remarque pas qu'il en manque ; par exemple, dans les sept, huit, neuf, etc. Offrez de faire un petit tour de calcul et de l'apprendre à tous les assistants.

Prenez quatre cartes, les premières venues, mais une de chaque genre. Rangez-les de front ; il n'y a pas d'ordre à suivre dans la place de ces quatre cartes ; vous les mettez comme elles se présentent, soit le pique, soit le cœur, etc., c'est indifférent. Ces cartes placées, regardez la dernière, celle qui est à droite. Si c'est, par exemple, un cœur, prenez un cœur dans le jeu et posez-le sur la première, celle qui est à gauche. En mettant cette carte, remarquez celle qui est dessous. Si c'est un pique, dites : « Je couvre un pique, et je mets aussi un pique sur la seconde carte. » Si cette seconde est un carreau : « Je couvre carreau, et je mets carreau sur la troisième carte. » Si enfin cette troisième carte est un trèfle : « Je couvre trèfle, je mets trèfle sur la quatrième. » Cette deuxième rangée finissant par un trèfle, il faut commencer sa troisième par un trèfle, en disant : « Je finis par trèfle, je mets trèfle. » Continuez ainsi jusqu'à la fin, et ne manquez pas, en commençant une nouvelle rangée, de mettre une carte du même genre que celle qui a fini la rangée précédente. Ne manquez pas non plus de mettre tou-

jours sur la carte suivante une carte du même point que celle que vous venez de couvrir.

Quand vous aurez fini de placer les cartes comme il vient d'être expliqué, ramassez-les toutes en commençant par la colonne de droite, prenez-les par le haut, en les faisant couler les unes sous les autres. Mettez-le premier paquet sur la dernière carte de la colonne qui suit. Ramassez de même, et ainsi de suite. Prenez garde que les cartes ne se dérangent lorsque vous les relevez.

Les cartes étant toutes réunies, faites couper autant de fois que l'on voudra. Ensuite faites une rangée de quatre cartes, en les prenant sur le jeu l'une après l'autre, et mettez toujours dans le même ordre, sur ces quatre cartes, toutes les autres jusqu'à la fin. Pour éviter toute méprise, je vais éclaircir mon explication.

En prenant ces quatre cartes sur le jeu l'une après l'autre, et en les mettant sur la table, comptez 1, 2, 3, 4, et en en reprenant quatre autres, suivez le même ordre : c'est-à-dire, placez la première sur celle que vous avez mise la première de la rangée précédente, la seconde sur la deuxième, et toujours de même jusqu'à la fin. Il faut mettre les cartes les figures en dessus. Quand toutes ces cartes sont ainsi divisées en quatre tas, vous faites remarquer que tous les piques sont ensemble, ainsi que les cœurs, les trèfles et les carreaux.

Comme ces opérations sont fort simples, tous les assistants les comprennent parfaitement et sont en

état d'exécuter ce petit tour. On invite plusieurs personnes à l'essayer, et elles réussissent très-bien. Il sera bon d'engager à le faire plusieurs fois. Jusqu'alors, rien de merveilleux sans doute; mais voici le moment sérieux du tour arrivé. Toutes les personnes présentes, se voyant en possession d'une petite récréation assez amusante, vous font leurs remerciements. Alors vous dites: « Attendez, Messieurs, j'ai bien voulu vous laisser exécuter ce tour pour l'instant, mais je vous préviens que, pour le réussir dorénavant, il faudra que vous m'en demandiez la permission. » Et chacun de se récrier, en vous défiant de l'en empêcher. Donnons ici le mot de l'énigme.

Pendant que l'on essayait le tour qui devait réussir, vous avez eu le loisir de préparer dans votre main les quatre cartes que vous avez soustraites du jeu avant de commencer. Et ces quatre cartes, on doit les réunir adroitement au jeu après avoir laissé faire le tour aux spectateurs qui s'en occupaient.

Quand le jeu est complet, on ne peut pas réussir, et comme il est complet lorsque vous annoncez qu'on ne pourra plus le faire sans votre permission, que les assistants ignorent cette circonstance, il est tout naturel qu'ils vous défient de les empêcher de réussir. Vous dites donc : « Messieurs, ma volonté s'oppose au succès dont vous vous flattez, et vous ne l'obtiendrez que sous mon bon plaisir. Je vais m'éloigner de vous, afin que vous ne craigniez pas que, par quelque moyen, je puisse vous faire tromper. Bien plus, je vous invite

à collationner le jeu, pour vous assurer qu'il est complet et que je n'ai point escamoté de cartes. »

Cette audacieuse défense irrite vos adversaires; ils prennent leurs mesures et se remettent à la besogne; mais ils voient bientôt avec dépit et surprise que le tour est manqué.

Après avoir laissé essayer inutilement deux ou trois fois, vous revenez auprès de ceux qui voulaient vous braver, et, adroitement, vous enlevez de nouveau quatre cartes. Et comme il arrive toujours qu'après avoir échoué plusieurs fois on vous demande de laisser réussir, alors, en vous éloignant, vous dites, en vous posant en protecteur: « Messieurs, je veux bien avoir cette complaisance: allez, vous réussirez, je vous le permets. »

Avec de l'adresse et de la présence d'esprit, on peut faire durer longtemps cette récréation, en remettant ou retirant à propos les quatre cartes.

Le mérite de ce tour consiste en ce que l'on ne peut réussir quand le jeu est complet, car, tant que l'on réussit, on est loin de penser à le vérifier. Il n'y a que quand on est arrêté dans son opération, que l'on est porté à s'assurer si on n'a pas ôté ou ajouté quelques cartes.

SECTION IV.

Deviner de suite combien il y a de cartes dans un paquet que l'on prend au hasard sur le jeu.

On a soin d'annoncer aux spectateurs que l'on fait ce tour par le moyen du tact, et ils ne voient pas de raison pour penser le contraire.

Arrangez d'avance les cartes d'un jeu par dix-huitièmes, en les mettant dans cet ordre : as, roi, dame, valet, dix, neuf, huit et sept.

Classez aussi dans votre mémoire l'ordre que vous donnerez aux quatre espèces de points, comme, par exemple, pique, trèfle, carreau et cœur. Supposons que les figures sont dessous.

Sur les cœurs vous mettez les carreaux, sur ceux-ci les trèfles, et enfin les piques par-dessus. Les piques sont donc les premiers sur le jeu, ensuite les trèfles, etc.

Le jeu ainsi préparé, coupez-le plusieurs fois dans vos mains le plus vite possible, pour faire croire que vous les mêlez. Regardez la carte qui est dessous en vous servant du principe de la carte à vue. Je suppose que ce soit le dix de cœur. Mettez le jeu sur la table, et prenez dessus, au hasard, une certaine quantité de cartes que vous palpez dans vos doigts comme pour en connaître le nombre. Mais enlevez ce paquet de façon à voir aussi la carte qui est dessous.

Supposons encore que cette dernière carte soit le roi de carreau. Voici le calcul que vous ferez :

Comme vous connaissez la carte qui est sous le jeu, c'est-à-dire le dix de cœur, vous vous dites : « D'après l'ordre des cartes, il reste trois cœurs dans le tas que je tiens. Après les cœurs vient la série des piques : c'est huit cartes qu'il faut ajouter aux trois cœurs. 8 et 3 font 11. Après les piques viennent les trèfles, c'est encore 8 qu'il faut ajouter à 11, ce qui fait 19. Les carreaux suivent les trèfles, et, comme c'est le roi qui est sous mon paquet, je n'ai donc que deux carreaux. 2 et 19 font 21. » Alors vous annoncez qu'il y a vingt-et-une cartes dans le tas que vous tenez. Au bout d'un quart-d'heure d'étude, vous serez parvenu à faire ce calcul en un moment. On comprend qu'il faut qu'il soit fait en un clin-d'œil, dans le temps que vous feignez de sentir les cartes du bout des doigts, pour en connaître le nombre.

Vous rencontrerez beaucoup de personnes qui croiront de bonne foi que vous n'êtes guidé que par le tact, et elles admireront en vous la finesse de ce sens.

SECTION V.

Inviter autant de personnes qu'il s'en présentera à penser des cartes dans un jeu que l'on comptera sur la table depuis la première jusqu'à la dernière carte, et après avoir mêlé et coupé, donner à chaque personne la carte qu'elle aura pensée.

Vous annoncez que vous allez compter haut et à découvert toutes les cartes du jeu depuis la première jusqu'à la dernière, en invitant les spectateurs d'en penser chacun une en les voyant passer, et de se souvenir du nombre auquel leur carte se trouvera. En comptant, ayez soin de remarquer la première et de la retenir dans votre mémoire.

Lorsque vous avez fini de compter, vous prenez les cartes et vous faites un faux mélange. Vous donnez à couper une ou plusieurs fois, puis vous demandez à chaque personne à quel nombre sa carte se trouvait.

Aussitôt que l'on vous aura répondu, vous abattrez sur la table, l'une après l'autre, toutes les cartes, en les retournant pour qu'on voie les figures. La carte que vous avez retenue dans votre mémoire étant arrivée, vous partirez de celle-là pour compter mentalement et donner à chacun la sienne, en commençant par le nombre le plus bas, et en continuant toujours jusqu'au nombre le plus haut.

S'il arrivait que vous n'ayez plus de cartes dans la

main pour atteindre le nombre que vous attendez, vous reprenez toutes les cartes sur la table, et continuez de compter jusqu'à ce que vous ayez donné la dernière de celles qui ont été pensées. N'oubliez jamais de faire nommer la carte avant de la retourner.

Vous aurez soin aussi de mettre toutes les cartes l'une sur l'autre en les abattant sur la table, pour que l'ordre n'en soit pas dérangé, dans le cas où vous seriez obligé de les reprendre pour continuer de compter.

Il faut recommander aux personnes qui ont pensé des cartes de ne rien dire si elles voyaient passer les leurs sans qu'on les leur donnât d'abord.

SECTION VI.

Après avoir fait mêler le jeu, l'avoir partagé en deux paquets sur la table, et retiré sur chacun d'eux un certain nombre de cartes, deviner celle qui se trouve sur l'un des paquets.

Ce tour est d'autant plus incompréhensible que vous le donnez pour une combinaison mathématique, et qu'on le prend pour tel, tandis qu'il n'est réellement qu'un tour d'adresse.

Vous faites mêler le jeu, et vous le mêlez vous-même pour avoir occasion de mettre adroitement quatre cartes sous votre petit doigt. Alors vous vous servez

du principe de la carte à l'œil pour connaître la quatrième carte qui est sur le jeu. Vous partagez ce jeu en deux parties, et comme il est nécessaire d'enlever trois cartes sur le paquet qui contient celle que vous connaissez, pour arriver jusqu'à elle, voici le prétexte que vous prenez.

Vous annoncez que vous allez retirer de chaque tas la quantité nécessaire de cartes pour approcher le nombre 60, en réunissant les points qu'elles porteront ; bien entendu que les figures vaudront 10 points, les as 11, etc. Vous affirmerez que, par un calcul qui vous est familier, vous pouvez parvenir à connaître les cartes du jeu. Vous en prenez une, en nommant le nombre de points qu'elle porte, et vous la séparez du tas d'où elle sort en la plaçant en avant sur la table. Puis, vous prenez une carte sur l'autre tas, et vous ajoutez ses points à ceux de l'autre carte ; vous mettez de même cette carte en dessus ou à côté de son tas. Vous continuez de prendre des cartes sur chaque paquet, toujours en comptant, jusqu'à ce que vous en ayez retiré trois de chacun. Ensuite, feignant de calculer en vous-même un moment, vous dites, avec l'air d'avoir trouvé la solution d'un problème : « C'est telle carte qui doit se trouver ici. » Vous prenez la carte que vous venez de nommer, sur le tas où vous savez qu'elle est, et vous la faites voir.

J'ai recommandé de mettre en avant du paquet les cartes qu'on en a retirées, pour que l'on soit sûr qu'il y en a trois d'ôtées du tas où est celle que l'on va nommer;

car si on mêlait les cartes de l'un ou de l'autre paquet, on risquerait de ne plus se souvenir si on a exactement levé les trois du tas sur lequel doit se trouver la carte en question. Ce tour déroute complètement les spectateurs, qui ont eux-mêmes mêlé le jeu.

Comme je l'ai dit, avant de nommer la carte, il faut feindre de calculer. Je suppose que les six cartes que vous avez levées sur les tas ont amené ensemble le chiffre de 56, vous vous dites à demi-voix, comme en parlant à vous même : « J'ai 56. Pour arriver à 60, il faut encore 4. Donc ce doit être telle carte qui est sur ce paquet. »

Vous pouvez encore ajouter ce petit monologue. Que la carte à deviner soit, par exemple, la dame de trèfle, vous dites, en nommant la dernière carte levée sur les tas : « C'est un dix qui vient de sortir en dernier, ce doit être une dame qui est sur ce paquet ; et comme c'est le dix de cœur, c'est immanquablement la dame de trèfle qui est là. » Vous levez la carte et la montrez.

Ce calcul simulé, qui n'est, dans le fait, qu'un lazzi absurde, mais que vous paraissez faire sérieusement, met le comble à l'étonnement des spectateurs.

SECTION VII.

Ayant fait mêler les cartes, divisé le jeu en trois tas sur la table, en simulant un calcul, et fait certaines transpositions de cartes dans les paquets, deviner celles qui sont au-dessus des trois tas.

Ce tour, du genre du précédent, est plus extraordinaire encore, car on devine trois cartes au lieu d'une, et il n'est pas possible aux spectateurs de soupçonner le moyen que vous employez, puisqu'ils viennent eux-mêmes de mêler les cartes, et que vous avez feint un calcul qui ne sert qu'à les dérouter davantage. Les cartes étant mêlées, vous avertissez que vous allez faire trois tas, en prenant le nombre des points que portera la première carte de chacun, et que, partant de ce nombre, vous mettrez sur ces premières cartes autant d'autres cartes qu'il en faut pour arriver au nombre 18, de sorte que, si la première carte que vous posez sur la table vaut 10 points, vous mettez dessus huit cartes, en les comptant l'une après l'autre. Faites observer que les figures représentent 10 points, les as, 11, et les autres ont pour valeur les points qu'elles portent. On compte en mettant les figures à découvert.

Voici le stratagème que l'on emploie pour connaître les trois cartes qui seront tout-à-l'heure sur les paquets.

Il s'agit tout simplement de retenir dans votre mé-

moire les trois premières cartes que vous mettez en formant le premier paquet, tout en feignant de compter.

Quand les trois paquets sont finis, vous prenez les deux derniers pour les mettre sur le premier, afin que les trois cartes retenues soient sur le jeu, duquel vous faites trois tas, les figures en dessous.

Maintenant, il faut trouver un prétexte pour distribuer sur chaque tas les trois cartes qui sont sur le premier paquet et que vous avez dû retenir par ordre dans votre mémoire.

Supposons que le paquet sur lequel sont ces trois cartes soit à gauche, et que ces cartes soient le roi de pique, le dix de cœur et le sept de carreau. Prenez la première carte, qui est le roi de pique, et mettez-la sur le troisième tas, et, retirant de suite une carte de l'intérieur de ce même tas, dites : « Je prends une carte ici et je la mets dans le tas du milieu. Je prends celle-ci (sur le premier tas) et je la mets sur ce tas (le milieu); je reprends une carte dans ce tas du milieu, et je la mets (où on veut). » Quand vous faites cette dernière transposition, les trois cartes sont déjà placées sur les trois paquets ; mais elle sert à compléter cette manipulation que les spectateurs croient nécessaire dans votre calcul supposé, et qui ne fait que contribuer à les embrouiller davantage et à détourner toute conjecture de leur part.

Vous n'avez donc plus qu'à nommer les cartes dans l'ordre que vous connaissez, en les découvrant chaque fois sur leur paquet.

Vous avez compris que des trois cartes qui étaient sur le premier tas, vous n'en avez eu que deux à retirer pour mettre sur les deux derniers paquets, la troisième carte reste sur le premier.

SECTION VIII.

Distinguer toutes les figures d'un jeu au tact.

Le lecteur voudra bien me permettre de lui parler d'un petit tour connu de tout le monde, et que l'on fait encore quelquefois pour s'amuser à table.

Voici de quoi il s'agit : on propose à la compagnie de distinguer au tact toutes les figures d'un jeu, et de les séparer des autres en les touchant seulement du bout des doigts.

On donne à mêler et on se fait bander les yeux. Ensuite, mettant les bras au-dessus de sa tête en tenant les cartes, on les palpe l'une après l'autre et on sépare les figures des autres cartes en les désignant, et on les jette sur la table.

Pour exécuter ce tour, on est d'intelligence avec le voisin de vis-à-vis, qui vous presse le pied avec le sien pour vous avertir que vous tenez une figure.

Mais, s'il y a vingt personnes dans l'assemblée, il y en a bien quinze qui connaissent cette captieuse récréation. Alors on badine le faiseur de tours et son compère.

Si je parle de cette plaisanterie, c'est que j'ai l'intention de la rendre intéressante en indiquant un moyen très-peu connu et qui rend ce petit tour vraiment incompréhensible.

Vous le faites d'abord comme il vient d'être dit, en donnant le mot au compère. Mais il est certain que, tout en commençant, vous entendrez quelques légers murmures et vous verrez rire sous cape une partie des assistants. N'ayez pas l'air de vous en apercevoir, saisissez même ce moment pour vanter votre tour et affirmer que vous le donnez comme une nouveauté. Piqué de votre jactance, on vous provoque, on vous raille, et peut-être finira-t-on par vous dire que votre nouveauté date du temps de Charlemagne. Vous soutiendrez aux interrupteurs qu'ils se trompent, et vous défierez les personnes qui prétendent connaître votre tour de le dévoiler. On ne manquera pas de vous prendre au mot et d'expliquer le service que le compère vous a rendu. Vous feindrez de vous troubler à cette explication ; ce que voyant, les indiscrets se sentiront triompher.

Mais ce triomphe ne dure pas longtemps, car, changeant bientôt d'attitude et donnant à vos lèvres ce petit mouvement équivoque qui exprime aussi bien le dédain que la moquerie, vous dites, avec la gravité d'Auguste, quand il adresse ses reproches à Cinna, et en vous drapant majestueusement dans votre habit noir à la française :

« Messieurs, j'étais loin de penser que vous pourriez

me croire capable d'employer des moyens aussi vulgaires, aussi mesquins. Quelle opinion avez-vous conçue de mon pouvoir, hélas! quand je vous ai déjà donné tant de preuves de son étendue? Ignorez-vous donc que c'est moi qui laisse couler les fleuves et les rivières, et qui permets aux montagnes de rester à leur place?... Je pourrais vous entretenir pendant six mois de tous les talents que j'ai reçus de la nature et de l'étüde des sciences transcendantes, mais ma modestie m'ordonne d'en rester là. Je n'ai maintenant qu'à vous prouver que vous m'aviez mal jugé, en vous faisant connaître votre erreur.

» Prenez ce jeu, Messieurs, examinez-le et mêlez bien les cartes. A présent, je vais monter sur ce siége au milieu de la salle, et les yeux bandés. Ne remuez pas, ne parlez pas, ne faites aucun bruit qui pourrait être un avertissement. »

Alors vous faites le tour au grand étonnement des assistants, et surtout du compère, qui ne peut pas comprendre comment vous avez fait pour vous passer de lui. Voici le moyen :

On prend toutes les figures d'un jeu, et sur chacune d'elles, on passe, sur l'épaisseur des deux côtés, le taillant d'un couteau. Il en résulte un léger chanfrein qui se fait très-bien sentir au bout des doigts. En prenant la carte, on feint de la tâter au milieu ; mais en même temps qu'on la touche, on sent parfaitement le chanfrein. Avec l'examen le plus scrupuleux, on ne pourrait pas s'apercevoir de cette légère préparation, à

moins que ce ne soit sur un vieux jeu, parce qu'alors les cartes frottées paraîtraient plus blanches que les autres, étant regardées sur les tranches. Pendant que l'on fait le tour, on s'interrompt plusieurs fois pour faire mêler les cartes.

SECTION IX.

Le jeu ayant été mêlé, nommer toutes les cartes avant de les montrer et en les tenant derrière soi.

Ce tour est à peu près de l'espèce du précédent, et je n'en fais mention que parce que j'ai aussi un moyen à donner plus subtil que celui dont on se sert ordinairement pour l'exécuter.

Quand vous voudrez le faire, servez-vous d'abord du procédé ordinaire et que tout le monde connaît : cependant je vais le rappeler pour les personnes qui par hasard pourraient l'ignorer.

On donne le jeu à mêler, et, en le reprenant, on regarde la carte de dessous par le moyen du principe de la carte à vue. Alors, mettant les mains derrière le dos, on retourne la carte de dessus, que l'on applique sur le jeu. On nomme en même temps celle qui est dessous, que l'on connaît, et à laquelle les spectateurs n'ont point fait attention.

Je suppose que cette carte soit l'as de cœur. On dit, tandis que le jeu est derrière soi : « Je vais vous mon-

trer l'as de cœur. » Et, ramenant les mains en devant, on montre cet as en tenant le jeu par les deux bouts; et pendant que l'on présente cette carte, on regarde celle qu'on a retournée, et qui est en face de vos yeux. Puis, remettant les mains derrière soi, on met sous le jeu la carte que l'on vient de voir, en retournant toujours celle de dessus. De même qu'on l'a fait pour l'as de cœur, on nomme la carte que l'on vient de mettre sous le jeu, et on la montre tout en voyant celle de derrière que l'on a retournée. C'est la même manœuvre, si on veut aller jusqu'à la fin.

Mais on ne vous laisse pas aller loin, et vous entendez bientôt crier, par quelques initiés au mystère, ce mot terrible pour un prestidigitateur qui n'est point sur ses gardes : « Connu ! »

Si on vous interrompt de cette manière dans le moment où la carte est retournée sur le jeu, n'ayez pas l'air d'abord de comprendre. Remettez les mains derrière vous, comme pour continuer, et placez vite la carte retournée sous le jeu sans déranger cette fois celle de dessus. Vous la nommez et vous la faites voir. Au moment où vous montrez cette carte, les interrupteurs ne manqueront pas de vous sommer de retourner le jeu afin de voir la carte de dessus, espérant se donner le malin plaisir de vous prendre en défaut. Vous faites ce qu'ils demandent, en mettant le dos du jeu sous leurs yeux; mais, ne voyant pas de cartes retournées, les chicaneurs se trouvent un peu désappointés. Vous leur demandez alors l'explication des contra-

riétés qu'ils vous font éprouver, en prenant cet air ingénu d'une coquette qui jure à son mari de lui être fidèle jusqu'à la mort.

Ils répondront sans doute que vous ne pouvez exécuter ce tour qu'en retournant chaque fois la carte qui est sur le jeu, afin de la voir dans le moment que vous montrez la précédente; et que si, maintenant, elle n'est pas retournée, c'est que vous avez prévu la demande qu'on vient de vous faire. Alors, comme Hippolyte, vous ne répondez à cette accusation qu'avec une expression de candeur indignée et le silence d'une conscience pure qui dédaigne de se justifier. Mais bientôt, sortant de votre stupeur, vous dites avec ce ton de dignité blessée: « Messieurs, je ne répondrai à cette injuste imputation qu'en vous prouvant sa fausseté.

» Vous prétendez que j'ai besoin de voir les cartes avant de vous les nommer et de vous les montrer: je vais vous désabuser. Vous allez mêler le jeu, que je tiendrai constamment derrière moi, et je ne vous montrerai qu'une carte à la fois, après vous l'avoir nommée d'avance. »

Cette proposition hardie, inattendue, fait de suite rentrer dans l'humilité les épilogueurs.

Voici le moyen qu'il faut employer:

Il faut, comme dans le premier procédé, connaître la carte qui est sous le jeu. Si vous soupçonnez qu'elle a pu être remarquée par les spectateurs, remêlez le jeu, et en le mettant derrière vous, faites en sorte de voir la carte d'un léger coup d'œil.

Tenant les cartes derrière vous, mettez celle de dessus dans votre main, que vous placez comme quand on enlève la carte. Prenez de la même main, et par le côté, celle de dessous que vous connaissez. Vous la nommez, ensuite vous la montrez en laissant toujours le jeu derrière vous.

Mais, en montrant cette carte, vous voyez celle qui est dans votre main. Vous jetez sur la table celle que vous venez de nommer. Vous reportez derrière vous cette main qui renferme la carte que vous connaissez alors, et pour vous débarrasser de cette carte, vous la mettez pour un moment entre les doigts de la main qui tient le jeu. Mettez de nouveau la carte de dessus dans votre main, comme précédemment, et reprenez la carte que vous venez de laisser dans l'autre main. Après l'avoir nommée, montrez-la, et jetez-la sur la table. Vous continuez toujours de même. Mais quand vous aurez donné quatre ou cinq cartes, vous n'en prendrez pas dans votre main, pour faire remêler le jeu. Il est bon d'inviter plusieurs fois à remêler. En s'interrompant ainsi, on donne beaucoup de relief au tour, et on prévient tout soupçon que les spectateurs pourraient concevoir sur la carte que vous enlevez chaque fois et que vous cachez dans votre main; soupçon qui, néanmoins, n'est pas probable, parce que, quand vous faites voir la carte après l'avoir nommée, la position de la main n'a rien de gêné, le dos est tourné vers les spectateurs, et l'intérieur où est cachée la carte se trouve naturellement de votre côté.

SECTION X.

Après avoir donné une carte à prendre et l'avoir mêlée, en mettre douze sur la table, par rangées de quatre; faire désigner ces cartes par partie, pour en retirer onze, et faire que la douzième qui reste, parce qu'elle n'a pas été désignée, soit précisément celle qui a été prise et mêlée dans le jeu.

Il faut avoir vu exécuter ce petit tour, pour se faire une idée de l'effet qu'il produit; cependant il n'est basé que sur une équivoque.

Une carte ayant été prise, et mêlée dans le jeu en apparence, parce qu'on se sert d'un faux mélange par le moyen duquel on met la carte tirée la deuxième ou la troisième sur le jeu, on pose douze cartes sur la table, que l'on range quatre par quatre de front, les unes sous les autres, avec la précaution de mettre dans la première rangée celle qui a été prise, et que l'on ne doit pas perdre de vue. Il faut agir avec beaucoup de vivacité dans l'exécution de ce tour.

Priez une personne de toucher quatre cartes à sa volonté dans ces douze; si, par hasard, celle qui a été tirée se trouve parmi ces quatre premières touchées, dites, en retirant les huit autres : « Puisque vous ne voulez pas de celles-ci, je les ôte. » Quand il ne reste plus que quatre cartes, on n'en fait toucher que deux. Continuez et dites : « Touchez deux cartes dans ces

quatre qui restent. » Si la carte en question se trouve dans les deux qui sont touchées, retirez les deux autres, en disant : « J'enlève donc celles-ci. »

Il n'en reste plus que deux ; faites-en toucher une. Si on a choisi la carte tirée, ôtez l'autre en disant : « La dernière carte qui reste doit être celle que Monsieur a tirée. » On la découvre.

Si on touche l'autre carte, dites de même en retirant celle qu'on a touchée : « La dernière qui reste est celle de Monsieur. »

Il en est de même dans tous les cas. Par exemple, si, en premier lieu, on touche quatre cartes dans lesquelles n'est point celle qui a été tirée, dites, en prenant les cartes touchées : « Je retire celles-ci, puisque vous n'en voulez pas. » Si la seconde fois que vous faites toucher quatre cartes, il se trouve parmi elles celle qui a été prise, dites de même, en retirant les autres : « Alors je retire celles-ci. » Vous agissez de même pour les quatre dernières, et comme il vient d'être dit.

Quand les circonstances vous forcent à varier dans le retrait des cartes, on est surpris que les spectateurs ne le remarquent pas ; mais, quand on réfléchit que l'on mène ce tour vivement, et que l'on en fait toucher tantôt quatre, tantôt deux, tantôt une, on n'est plus étonné que l'attention des assistants soit distraite par ces raisons.

SECTION XI.

Faire changer de place sur une table une carte que l'on montre en la posant.

C'est encore un petit tour que l'on peut faire à table en s'amusant. Tout le mystère existe dans la manière de tenir la carte.

On place sous le jeu un sept et un huit du même genre. On montre le huit, qui est le premier en dessous, en tenant le jeu comme il faut le tenir pour faire glisser la carte. (Voyez le principe.) Vous baissez la main pour prendre ce huit et le poser sur la table.

Mais, au lieu du huit, vous prenez le sept qui est derrière, en faisant glisser celle de devant.

Pour prouver que c'est bien le huit que vous venez de poser, vous ramassez le sept en mettant un doigt à la place où devrait être le huitième point ; vous le montrez en disant : « Vous voyez que je n'ai point escamoté la carte. » Vous la reposez. Vous mettez encore deux autres cartes que vous prenez sous le jeu, et parmi lesquelles doit se trouver le huit qui était resté. Vous changez doucement ces trois cartes de place en les faisant glisser avec les doigts, en disant : « Ne perdez pas de vue le huit de..... » Vous demandez alors où il est. Tous les assistants, ayant pris le sept pour le huit, ont suivi des yeux cette première carte, et l'indiquent comme étant le huit. Vous relevez aussitôt

cette carte et la mettez dans le jeu sans la faire voir, en disant : « Vous vous trompez, car le voici. » Et vous le découvrez. Vous présentez le jeu en invitant à s'assurer qu'il n'y a point deux huit de..... On ne fait pas voir le sept pour ne pas laisser soupçonner qu'on aurait pu être trompé par le peu de différence qu'il y a entre ces deux cartes. Alors on est très-étonné de voir la carte à côté du lieu où on la croyait. On est d'autant plus persuadé du changement, que vous avez fait voir la carte deux fois en la posant, et que, d'ailleurs, on ne se doute guère du moyen que vous avez de prendre une carte au lieu d'une autre.

SECTION XII.

Ayant fait prendre une carte qu'on aura remise dans le jeu et mêlée, la donner au nombre qu'on voudra.

Ce petit tour est fort simple. En faisant remettre dans le jeu la carte qu'on a fait prendre, on met le petit doigt, non pas précisément sous la carte, mais sous celle d'après, de sorte qu'ayant fait sauter la coupe, la carte prise se trouve la deuxième en dessous.

Vous mêlez réellement toutes celles de dessus, avec la précaution de ne pas déranger les deux dernières qui sont sous le jeu.

Demandez alors à quel nombre on veut que la carte qui vient d'être mêlée se trouve. Le nombre étant dé-

signé, vous donnez d'abord la carte qui est la première en dessous, en comptant une. Dans le moment, vous faites glisser la carte suivante, qui est celle qui a été prise, et continuant de compter en prenant les cartes qui viennent après celle qu'on a glissée, vous réservez cette dernière pour la donner quand arrive le nombre demandé.

Avant de la retourner, ayez soin de la faire nommer.

SECTION XIII.

Une carte ayant été prise et mêlée, jeter le jeu sur un point indiqué à volonté sur les boiseries de l'appartement, et faire que la carte soit clouée sur ce point, et cela sans aucune préparation.

Cette carte ayant été choisie à volonté, on met le petit doigt dessus en la faisant remettre dans le jeu, pour qu'elle revienne la première après avoir fait sauter la coupe.

Par un faux mélange, on donne à croire que l'on mêle les cartes, en ayant soin de conserver toujours sur le jeu celle qui a été tirée et remise.

Vous invitez une personne à tracer un cercle avec de la craie sur tel endroit de l'appartement qu'elle voudra. Pendant que l'on fait ce cercle, vous avez le temps de prendre un clou que vous avez préparé à cet

effet, et de le passer à travers le milieu de la carte. Tenez le jeu de manière qu'on ne puisse apercevoir le clou.

Ce clou doit avoir environ deux centimètres de longueur et doit être placé de façon, bien entendu, à ce que la pointe soit en dehors du côté du dos de la carte.

Quand le cercle sera tracé, prenez le jeu sur sa longueur, le pouce sur le dos, du côté de la pointe du clou, et les autres doigts dessous. Lancez-le bien à plat dans le cercle. Toutes les cartes tombent, excepté celle de dessus, qui se trouve attachée avec le clou dont elle était percée. Il arrive toujours que les spectateurs pensent d'abord que la carte n'est attachée qu'avec quelque matière gluante, mais leur étonnement est grand quand ils s'aperçoivent que la carte est clouée, et souvent si fortement, qu'il faut des tenailles pour la retirer : on ne fait point attention que la pression du jeu sur le clou est assez puissante pour l'enfoncer à ce point.

SECTION XIV.

Deviner toutes les cartes d'un jeu neuf, après l'avoir donné aux spectateurs, pour qu'ils en retirent l'enveloppe et le mêlent eux-mêmes.

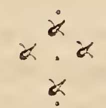
Au moment de décrire ce tour, que je mets au nombre de ceux que l'on ne peut exécuter que comme ré-

création de table, je me souviens qu'un individu qui habite Paris, et qui tient des objets de physique amusante, qui vend aussi fort cher quelques petits tours de prestidigitation, quoiqu'il ait une autre profession, je me souviens, dis-je, qu'avec un aplomb admirable, il a demandé, pour le secret de celui-ci, la somme de 500 francs à M. Conus fils, qu'il ne connaissait pas et qu'il prenait sans doute pour un lord anglais. M. Conus n'a pas jugé à propos d'accepter la proposition. Je puis affirmer la vérité de cette histoire, malgré son invraisemblance.

Si je rapporte ce fait, c'est dans l'intention de prémunir mes lecteurs contre certaines gens qui ont l'art de présenter des bagatelles comme choses merveilleuses, et qui savent vous inspirer un désir assez vif pour vous engager à mettre des prix exorbitants à des secrets que l'on reconnaît n'être que de peu de valeur quand on en a fait l'acquisition.

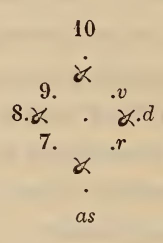
Voici le tour dont il est question.

On sait que les cartes sont, sur le dos, très-variées de couleurs et de dessins. Pour notre tour, il faut choisir des jeux dont les cartes sont à dos taraudé, comme je crois que les marchands les appellent. Les petites marques qui constituent ces dos sont placées de cette manière :



avec des petits points dessus, dessous et dans le milieu. Comme on le voit, cette disposition forme partout des losanges.

Remarquez les quatre premières losanges qui sont en haut de la carte, en prenant pour la première des quatre celle qui est à gauche. Adoptez un ordre de points qui soit invariable dans votre mémoire, comme : pique, trèfle, carreau et cœur. Les piques seront pour la première losange, les trèfles, pour la seconde en allant vers la droite, et ainsi de suite. Ceci va s'éclaircir par la figure qui suit.



On voit comment il faut indiquer toutes les cartes formant les dix-huitièmes de chaque genre. Un petit point mis à l'endroit où est le mot *as* désigne l'as. Si le point est mis où est la lettre *r*, il indique le roi. Le point où est le *d* annonce la dame ; au *v*, le valet, et les chiffres désignent les cartes qui portent des points de même valeur. Ainsi, les piques seront indiqués chacun par un point qui sera mis sur la première losange à la place nécessaire pour connaître la carte. Si le point est à la seconde losange, on saura que la carte est au trèfle. S'il est à la troisième losange, ce

sera un carreau, etc., et, comme on vient de le voir, la place du point sur la losange indique le nom de la carte. Il ne faut donc qu'un très-petit point sur chaque carte pour les connaître toutes.

Quant aux petits points qui accompagnent les losanges sur ces jeux que j'ai cités, comme ils sont placés régulièrement, ils servent à mieux reconnaître les points que l'on a marqués soi-même, parce que ceux-ci sont hors de ligne avec ceux qui sont propres à la carte. Et ces derniers points servent encore à rendre le point indicateur presqu'impossible à découvrir, même avec le plus scrupuleux examen, pour ceux qui ne connaissent pas le secret, parce que ce point est confondu avec ceux qui sont disséminés sur les cartes.

On peut, à la rigueur, prendre d'autres cartes que celles que j'ai désignées, pourvu que celles qu'on choisirait à la place puissent représenter des losanges dans la disposition des dessins qui seraient sur le dos.

On marquera les cartes aux deux bouts, afin de ne pas se trouver en défaut dans le cas où les cartes seraient retournées.

Ce tour est très-peu connu, et ce qui aide à le rendre incompréhensible, c'est qu'on présente le jeu avec son enveloppe bien fermée, parce qu'on l'a retiré d'avance avec précaution en mouillant les parties collées de l'enveloppe dans laquelle on l'a remis, recollé et rétabli comme il était auparavant, ce qui lui donne l'air d'un jeu qui sort de chez le marchand.

Le petit nombre de prestidigitateurs qui connaissent

ce tour, duquel ils font grand cas, se contentent de faire mêler le jeu et de nommer la carte qui est dessus. Cette manière de faire a quelque chose de vide et qui n'a rien de saillant. On peut tirer de ce tour un meilleur parti : par exemple, on peut feindre de le faire au moyen du calcul. Voici comme je l'entends : après avoir donné le jeu à mêler, on en fait faire trois tas, et on demande sur lequel on désire que la carte soit nommée. Le tas étant indiqué, on lève une carte sur chacun des deux autres, et en regardant ces deux cartes, on paraît compter en soi-même, et d'un ton assuré, en montrant le tas qui a été choisi, on dit : « C'est telle carte qui est ici. » On la retourne pour faire voir qu'on a deviné juste.

On comprend combien les spectateurs se fourvoient, s'ils veulent chercher à se rendre compte des moyens que vous employez pour parvenir à connaître cette carte ; et s'ils cherchent ces moyens dans le calcul, en pensant qu'on a mêlé les cartes, ils sont bientôt déroutés. Du reste, l'intelligence peut suggérer plusieurs manières ingénieuses de présenter ce tour.

On verra par l'expérience qu'il est plus facile qu'on ne pourrait le penser de distinguer le petit point qui sert à faire connaître les cartes.

SECTION XV.

Les quatre sept inséparables.

Avant de proposer le tour, disposez ainsi votre jeu.

Prenez les quatre sept et mettez-les dessus. Remarquez le premier.

Si vous avez vu que le premier sept est celui de pique, mettez le huit de pique sur les autres. Ces quatre huit étant mis sous le jeu, le huit de pique se trouvera le quatrième en dessous.

Je recommande cet arrangement pour éviter qu'en faisant le tour, un sept et un huit de même série ne se rencontrent.

Prenez les quatre sept sur le jeu et montrez-les en les étalant sur la table, sous prétexte de les faire mieux examiner; mais, dans le fait, pour avoir occasion de mettre votre petit doigt sur trois des huit qui sont dessous, pour être prêt à faire sauter la coupe.

Reprenez les sept et remettez-les sur le jeu. Dites aux spectateurs : « Messieurs, plusieurs personnes, voulant imiter ce tour, font sauter la coupe pour mettre cinq ou six cartes sur les quatre sept; alors elles mêlent ces fausses cartes en faisant accroire que ce sont les sept qu'elles dispersent ainsi. » En disant ces mots, vous faites sauter la coupe, comme si vous ne vouliez qu'ajouter le geste à vos paroles pour les rendre plus affirmatives. Mais, en la faisant sauter, il faut faire un

grand mouvement de haut en bas, pour qu'on ne s'aperçoive pas que vous la faites sauter réellement, et en continuant de parler, dites : « Moi, Messieurs, je ne vous trompe pas, et pour vous le prouver, je reprends ces quatre sept sur le jeu, et je vous les fais voir pour que l'on ne soupçonne pas que je les escamote. Je les mets sur la table pour les distribuer dans le jeu l'un après l'autre. »

Comme, en faisant sauter la coupe, vous avez mis trois huit sur les sept, il n'y a effectivement qu'un sept dans les quatre cartes que vous montrez, et ce sept se trouve le premier en les faisant voir ; comme il est la seule des quatre cartes qui soient entièrement à découvert, et que vous les tenez en forme d'éventail, plusieurs points de chaque huit sont cachés par les coins de chaque carte, de sorte qu'ils ont bien l'apparence de quatre sept, d'autant mieux qu'on en voit un dans son entier. D'ailleurs, les spectateurs en étaient déjà suffisamment persuadés, puisqu'ils vous ont vu mettre ces sept sur le jeu quand vous les avez montrés ostensiblement la première fois, et ils ne doivent pas se douter que vous avez fait réellement sauter la coupe, à cause des précautions que vous avez prises pour prévenir tout soupçon.

Enfin, pour terminer le tour, vous ouvrez le jeu qui est sur la table, comme si vous coupiez ; vous prenez une des quatre cartes qui sont censées les sept, vous la mettez sur ce qui reste du jeu sur la table, et vous laissez tomber dessus quelques-unes des cartes

du paquet que vous tenez au-dessus de celui sur lequel vous venez de poser la carte. Vous prenez un deuxième huit, que vous posez de même que le premier, et sur lequel vous laissez encore tomber des cartes, et ainsi du troisième. Quand vous arrivez à la quatrième carte, qui est le véritable sept, il faut faire en sorte de la mettre parmi les trois autres sept qui sont restés sur le jeu et que vous tenez dans la main comme restant du paquet que vous avez laissé tomber en plusieurs fois sur les prétendus sept. Ce sept étant joint aux trois autres que vous laissez tomber dessus, vous faites couper, et vous montrez que les quatre sept sont réunis au milieu du jeu.

SECTION XVI.

Après avoir mis séparément les quatre as sur la table et les avoir couverts chacun de trois autres cartes, donner à une personne trois de ces quatre paquets à son choix, et faire venir les trois as qu'elle a dans la main dans le tas qui reste, en place des cartes qui avaient été posées sur un seul as.

Ayant retiré les as, séparez le jeu en deux parties avec le petit doigt, comme pour faire sauter la coupe, et faites baiser ces deux parties (Voyez la section XVI du chapitre Ier). Mettez les as sur l'un des dos du jeu.

Prenez-en un et placez-le sur la table, figure en dessous. En le posant, retournez le jeu en baissant un peu la main sous la table, pour qu'on ne voie pas le mouvement. Prenez alors trois cartes sur cette partie du jeu où il n'y a pas d'as, et posez-les l'une après l'autre, en les plaçant de façon à former un carré avec l'as. Le spectateur doit croire que ce sont les quatre as que vous venez de mettre ainsi sur la table.

Mettez sur chacune de ces cartes trois autres cartes prises sur la même partie où vous venez déjà d'en prendre. Quand vous arrivez à la dernière, qui est l'as, retournez le jeu comme vous avez fait la première fois, ou en expliquant quelque chose aux assistants, en leur disant, par exemple : « Remarquez, Messieurs, que les cartes que je mets sur ces as sont des cartes basses; je veux dire qu'elles sont prises indifféremment sur le jeu. » Dans les gestes qu'on fait en parlant, on trouve facilement le moment de retourner les cartes sans être vu; quand elles sont retournées, posez les trois as qui sont dessus sur celui qui est sur la table. Dans cet état de choses, on croit naturellement qu'il y a un as sous chaque paquet.

Priez une personne d'indiquer deux tas. Si le paquet aux as ne se trouve pas dans les tas indiqués, retirez-les en disant : « Puisque vous voulez ceux-ci, Monsieur, je vous les laisse. » Vous mettez ces deux paquets ensemble. Vous continuez en disant : « Monsieur, touchez un de ces deux tas. » Si on ne touche pas les as, vous dites, en plaçant le paquet touché avec les autres :

« Puisque vous le voulez aussi, je le mets avec ces deux premiers. »

Si les indications étaient différentes, ce serait la même chose ; car, si dans les deux premiers tas indiqués se trouve celui qui contient les as, vous dites, en prenant les deux autres : « Je retire donc ceux-ci ; » et dans les deux paquets qui restent, si on désigne les as, on retire également l'autre tas. Mais, dans cette dernière circonstance, si on ne choisit pas les as, c'est le cas le plus favorable ; cependant on s'en tire. Quand vous voyez la personne avancer la main pour indiquer le paquet, saisissez le moment pour dire : « Monsieur, c'est pour vous prier de le prendre et de le joindre aux autres ; car moi, je ne dois disposer que de celui que vous ne choisirez pas. » On se sauve au moyen d'une équivoque semblable à celle que l'on emploie dans le tour des douze cartes, et qui échappe à tous les assistants.

La personne qui vous aide à faire le tour, ayant les paquets dans les mains, croit, comme tous les spectateurs, qu'elle tient aussi trois as. Vous approchez du sien le paquet que vous tenez, vous les faites toucher, en disant que ce contact suffit pour faire sortir les as qu'elle tient et les faire venir dans votre main. Vous lui faites voir vos quatre as, en la priant de s'assurer qu'elle n'en a plus.

ARTICLE DEUX.

TOURS DE CARTES QUE L'ON PEUT EXÉCUTER AU SALON OU AU THÉATRE ET QUI SONT DU RESSORT DE LA PRESTIDIGITATION.

SECTION I.

Une carte ayant été prise et mêlée dans un jeu qu'on jette en l'air, la rattraper dans sa main parmi toutes celles qui voltigent.

Vous donnez à prendre une carte que l'on remettra dans le jeu, après que la personne qui l'aura prise l'aura vue. Vous ferez un faux mélange, en conservant toujours la carte en dessus. Vous l'enlevez, en donnant le jeu à mêler à un des spectateurs auquel vous recommanderez de le jeter en l'air, et quand les cartes retombent, vous donnez un coup de main à travers cette pluie, comme si vous vouliez en attraper une. Vous montrez celle que vous avez enlevée et que vous aurez soin de ramener au bout des doigts dans le mouvement que vous faites pour feindre de la rattraper.

Voilà un bien petit tour, et cependant vous voyez qu'il faut employer plusieurs principes. Il faut faire sauter la coupe, enlever la carte et faire un faux mélange.

SECTION II.

Faire passer dans un chapeau une carte qu'on aura fait prendre et mêler dans le jeu.

Ce petit tour ressemble beaucoup au précédent. Vous opérez de même jusqu'à l'enlèvement de la carte inclusivement. Mais, au lieu de faire jeter le jeu en l'air pour rattraper la carte, vous empruntez un chapeau. Pour ne pas paraître gêné, vous prenez le chapeau de la main qui est libre, et le reprenez de suite de l'autre main en y jetant la carte que vous avez enlevée. Vous le changez encore de main, en invitant la personne qui tient le jeu, de le mettre sous le chapeau et tout contre. Vous donnez un coup de doigt sur le jeu, en disant que ce coup a la vertu de faire sortir la carte et de la faire entrer dans le chapeau. Vous faites voir qu'elle est arrivée.

Nota. — Que l'on ne croie pas que les différents changements de mains, que j'ai recommandés pour prendre le chapeau, soient inutiles; on verra, au contraire, qu'ils sont indispensables, pour ne pas paraître gauche dans ses mouvements. On sentira, par la pratique, que le geste entre pour beaucoup dans l'art de faire des tours.

SECTION III.

Plusieurs personnes ayant pris chacune une carte qu'elles auront remise sur le jeu, faire disparaître toutes ces cartes et les faire venir au nombre qu'on voudra, l'une après l'autre.

Faites prendre une carte à autant de personnes que vous voudrez. Après la dernière prise, faites baiser les cartes, mais de façon à ce qu'une des parties du jeu soit plus forte que l'autre, c'est-à-dire qu'il y ait plus de cartes retournées d'un côté que de l'autre. Faites mettre toutes les cartes prises sur la partie la moins forte. A chacune que l'on posera, vous ferez craquer le jeu en le tenant par les deux bouts, avec le pouce par le bas et les deux grands doigts par le haut, et serrant un peu fort, vous levez vivement la main. Les cartes s'échappent de force, et étant maintenues au milieu par le pouce de la main qui tient le jeu sur lequel il appuie, ces cartes font ressort et causent un bruit assez distinct à l'oreille.

A chaque craquement, vous dites à la personne qui vient de poser sa carte : « Monsieur, elle n'est plus dessus : je vais vous le prouver tout-à-l'heure. »

Quand toutes les cartes sont placées les unes sur les autres, vous retournez le jeu, vous avez en dessus le côté qui contient le plus de cartes. Demandez à la dernière personne qui a posé la sienne, à quel nombre

elle veut qu'elle vienne. Vous comptez en prenant des cartes que vous jetez sur la table. Lorsque le nombre demandé est arrivé, faites nommer et donnez une carte prise sur le même côté où vous venez de prendre les précédentes. Mais la personne vous dit que ce n'est pas sa carte. Vous répondez alors : « Ah ! pardon, Monsieur, j'ai oublié de vous prier de souffler: la carte ne viendra pas sans cela. » Vous étendez brusquement le bras en retournant le jeu, on souffle, et vous donnez la carte.

Ce mouvement du bras doit se faire chaque fois que l'on est obligé de retourner le jeu, parce qu'il empêche de voir celui de la main. Il est, du reste, motivé par la question que vous adressez aux personnes, soit en disant : « Monsieur, à quel nombre voulez-vous votre carte ? » ou : « Nommez votre carte ; soufflez, Monsieur, etc. » Vous opérez toujours de même jusqu'à la dernière.

SECTION IV.

Les quatre as inséparables.

Vous mettez les quatre as sur la table, en priant une personne de les prendre. Dans le temps qu'elle les relève, vous enlevez secrètement trois cartes sur le jeu, et vous posez celui-ci sur la table Vous faites mettre les as sur ce jeu, que vous ramassez de suite en y ajou-

tant les trois cartes que vous avez dans la main. Mais, dans le moment, et comme par réflexion, vous prenez quatre cartes sur le jeu, et laissez voir sans affectation celle de dessous, qui est le seul as qui soit dans les quatre cartes. Vous dites : « Comme il faut que je mêle ces quatre as dans le jeu, et qu'on pourrait penser que je ne fais pas ce mélange bien consciencieusement, voici comme je vais les disperser. » Vous mettez les quatre cartes sur la table, ainsi que le jeu, que vous coupez en enlevant une forte partie des cartes. Vous en prenez une des quatre, qu'on croit toujours être des as. Vous mettez cette carte sur le tas resté sur la table, et vous laissez tomber dessus quelques-unes des cartes que vous avez dans la main. Vous en posez une deuxième, sur laquelle vous laissez encore tomber des cartes, et de même pour les deux autres, ayant soin de mettre la quatrième, qui est l'as, parmi les trois autres as qui étaient restés sur le jeu, et que vous aviez toujours dans la main.

De cette manière, personne ne doute que ces as ne soient pas bien séparés.

Vous faites couper, et après avoir mis les deux paquets l'un sur l'autre, vous faites sauter la coupe pour que les as viennent dessus. En posant le jeu sur la table, vous dites que vous pouvez réunir ces quatre as, par la seule puissance de votre volonté, et les rassembler dans l'endroit du jeu que l'on voudra, savoir : dans le milieu, dessous, dessus, comme on le désirera.

Si on dit dessus, comme il arrive souvent, et qu'ils

y sont déjà, on les donne. Si on les demande dessous, voici comment il faut procéder. Pour mettre ces as dessous, il faut faire sauter la coupe, et pour mettre le petit doigt en place, il faut un prétexte plausible. Alors vous prenez le jeu, et feignant d'avoir entendu *dessus,* vous dites: « Puisque vous les voulez dessus, Madame, je vais vous les donner. » En disant ces mots, vous écartez les as comme si vous vouliez les prendre, et vous mettez le petit doigt dessous. Vous vous attendez bien que l'on va réclamer et vous dire que c'est dessous qu'on les veut. Mais vous avez déjà fait sauter la coupe, et vous dites : « Dessous? cela m'est égal. » Vous les montrez en les retirant l'un après l'autre. Si on les demande dans le milieu, vous prenez de même le jeu et vous l'écartez, en disant : « Je ne dis pas qu'ils vont se trouver précisément dans le milieu. » Ce mouvement, qui semble n'être qu'indicatif, vous a servi à mettre le petit doigt dans ce milieu; vous faites sauter la coupe, et vous montrez les as où on les a demandés.

Quand on s'est rendu familier avec tous les principes applicables aux cartes, on peut rendre ce tour très-étonnant par la variété que l'on peut mettre dans le placement des as que l'on propose de faire trouver dans la situation du jeu que l'on voudra.

Il m'est arrivé que l'on m'en demandait un, la troisième carte en dessous; un autre, la cinquième en dessus; un troisième, dans le milieu, et le dernier, la première carte sur le jeu.

Dans un cas semblable, il faut feindre de n'avoir pas bien compris, et dans le temps qu'on vous répète la même demande, on fait agir les doigts en conséquence, en ayant l'air de s'amuser avec les cartes sans y faire attention.

Le lecteur voudra bien ne pas me reprocher d'entrer dans trop de détails : je tiens non-seulement à enseigner le secret des tours, mais encore à donner une idée de la manière de les exécuter.

SECTION V.

La multiplication des cartes dans les mains d'une personne.

Effet du tour.—On invite une personne à prendre sur le jeu un paquet de cartes, au hasard, et par l'appréciation du poids des cartes qui restent dans la main, on devine combien on en a pris. On fait compter les cartes prises, pour vérifier l'estimation qu'on a faite de la quantité. Ensuite on fait ramasser ces cartes, que l'on fait tenir entre les deux mains, et on en fait augmenter le nombre selon le désir de la personne qui tient les cartes.

Explication. — Vous comptez secrètement sur le jeu un certain nombre de cartes; supposons onze. Vous mettez le petit doigt dessous. En présentant le jeu à une personne, on la prie de prendre autant de

cartes qu'elle voudra. On pousse un peu avec le pouce les onze cartes qui sont dessus, ce qui les met en prise et qui fait qu'on les enlève naturellement. Vous affectez de soupeser le reste des cartes que vous avez dans la main, et vous annoncez que l'on en a pris onze. Pendant qu'on les compte, vous mettez quatre cartes dans votre main, que vous prenez sur le tas qui vous reste. Quand on a fini de compter, vous dites, en mettant les quatre cartes cachées dans votre main sur les onze qui sont étalées sur la table, et comme pour les repousser : « Madame, ramassez toutes ces cartes et enfermez-les dans vos deux mains. » Vous lui demandez combien elle veut que vous lui en fassiez passer de plus, mais en l'avertissant qu'il ne faut en demander qu'une petite quantité, comme trois, quatre, par exemple. La personne à qui on s'adresse, en entendant prononcer ces deux nombres, s'y arrête presque toujours, et choisit ordinairement le plus fort, qui est quatre. Alors, en faisant craquer le jeu en appuyant sur un des coins avec le pouce, vous dites : « Madame, je vous les envoie ; comptez, vous en trouverez quinze. »

Si, je suppose, elle ne demandait que trois cartes, vous lui diriez : « Madame, donnez-m'en une, afin qu'elle enseigne le chemin aux trois autres avec lesquelles je la renverrai. »

Quand on a compté et trouvé les quinze cartes, glissez-en encore quatre de la même manière, en disant : « Madame, remettez-les dans vos mains ; en

voici encore quatre (vous les prenez sur le jeu) que je tiens, et je vais vous les envoyer par la même voie. » Vous remettez ces quatre cartes dans le jeu, que vous faites craquer comme la première fois, en disant : « Comptez, Madame, vous en trouverez dix-neuf. »

Ce tour, bien exécuté, fait beaucoup d'effet. S'il arrive, ce qui est rare, que l'on ne demande que deux cartes, vous dites : « Deux cartes ? c'est peu. » Et, vous adressant à une seconde personne, vous ajoutez : « Monsieur, en voulez-vous deux aussi ? Cela ne me coûtera pas davantage ? » On répond naturellement : « Oui. » Ce qui complète les quatre cartes que l'on trouve en plus.

Songez que, pour tous les tours, il faut chercher les moyens de prévenir toutes les circonstances embarrassantes ; on les trouve avec un peu d'imagination ; mais quand ces cas se présentent fortuitement, il faut de la présence d'esprit.

SECTION VI.

Tour d'as escamotés sous la main d'une personne, suivi de la multiplication.

Ce tour de cartes est un des plus brillants que l'on puisse exécuter, soit au théâtre, soit dans une séance donnée dans un salon. C'était le triomphe de Conus père ; le parti qu'il en tirait était prodigieux. Je vais

l'expliquer de mon mieux, et je crois pouvoir assurer que je n'en omettrai aucune circonstance.

Vous invitez un des spectateurs à venir auprès de vous, à votre table. Vous le placez à droite ou à gauche, cela dépend de la main dont vous êtes le plus adroit. S'il vous est plus commode de tenir le jeu de la main droite, priez votre homme de se mettre à votre gauche. Si, au contraire, vous tenez le jeu de la main gauche, il se mettra à votre droite.

Vous prenez les quatre as et les mettez sur la table en les lui montrant. Mais, tout en parlant, vous remettez ces as sur le jeu, que vous faites un peu jouer avec les doigts, dans le but d'inspirer quelques soupçons à votre voisin. Vous remettez les as sur la table, les figures en dessous, en invitant votre partenaire à mettre la main dessus. Vous lui dites : « Monsieur, je prétends escamoter ces as sous votre main ; vous êtes bien sûr de les avoir ? » L'homme, qui se méfie de votre adresse, et qui n'a pas vu les as quand, les reprenant sur le jeu, vous les posez une seconde fois sur la table, répond franchement qu'il n'en est pas certain. Alors vous lui reprochez de se méfier de vous, en l'assurant que vous êtes incapable de le tromper; et, ramassant les as, vous ajoutez, en les lui faisant voir : « Tenez, vous voyez bien que vous les aviez. » Vous remettez encore ces as sur le jeu en continuant de parler, en disant, par exemple : « Ce n'est pas bien, Monsieur, de me soupçonner de mauvaise foi. » Ici, vous faites faire encore un mouvement aux cartes, et vous re-

placez les as sur la table, en l'invitant de nouveau à mettre la main dessus, et en lui disant : « Cette fois, vous êtes certain que les as sont bien sous vos mains. » S'il n'osait plus vous dire qu'il en doute, et qu'il réponde obligeamment qu'il le croit, alors vous lui dites : « A la bonne heure ! maintenant, vous en êtes tellement persuadé, que vous gageriez que vous les tenez ? » L'homme, qui craint que vous lui proposiez un pari, se hâte de répondre qu'il ne gagerait pas. Vous répliquez : « Mais vous n'êtes donc pas encore persuadé ? Que faut-il faire pour vous convaincre ? »

Tout en parlant, vous mettez le petit doigt sous la première carte du jeu. Vous reprenez les as et vous les faites voir, en disant : « Vous voyez, Monsieur, que je ne vous trompais pas. »

Vous remettez toujours les as sur le jeu, mais, cette fois, en les reprenant, vous les enlevez avec la carte sous laquelle vous avez mis le petit doigt ; et en même temps que vous prenez ces cinq cartes, vous dites : « Vous voyez bien, Monsieur, que je prends franchement ces as sur le jeu, et que je ne fais aucun mouvement qui puisse faire soupçonner que je les escamote. » Et en parlant ainsi, vous gesticulez de la main dans le dessein de lui laisser voir la carte de dessous. Vous remettez encore ces cartes sur le jeu, et les reprenant, en continuant de parler, vous dites : « Vous voyez que je mets bien posément ces as sur la table l'un après l'autre, que je n'ai pas pu les changer et qu'ils sont bien ici. » Comme votre homme vient d'a-

percevoir par-dessous une carte qui n'était pas un as, il en conclut naturellement qu'ils sont tous changés et qu'il n'y en a pas sur la table. Et quand vous lui demandez encore si, cette fois, il est sûr de les avoir, il est certain qu'il répondra qu'il en doute plus que jamais, et qu'il croit, au contraire, qu'il n'y en a pas du tout. Vous relevez les as et les lui montrez, en vous plaignant de son obstination. Vous les reposez sur la table, toujours les figures en dessous, et pendant que vous lui reprochez son incrédulité, vous prenez adroitement cinq cartes sur le jeu et les placez dans votre main.

Vous posez le jeu à côté des as, et en ramassant ceux-ci, vous posez dessus les cinq cartes que vous aviez dans la main. Vous égalisez bien ces cartes, et en les mettant doucement sur le jeu, vous demandez à votre homme où il croit que sont les as. Cette fois, il répondra qu'ils sont sur le jeu, car vous n'y avez plus touché; de plus, il vous les a vu prendre et les placer simplement sur le jeu ; il croira sincèrement qu'ils y sont bien. Alors vous prenez quatre cartes, que vous posez l'une après l'autre sur la table, et vous lui faites mettre la main dessus. Vous n'oublierez pas de lui faire voir la cinquième carte, pour lui faire observer qu'il n'y a plus d'as; et, pour mieux le convaincre, vous prenez le jeu, et en l'étalant devant ses yeux avec vos deux mains, vous lui faites passer en revue toutes les cartes, mais avec la précaution de ne pas laisser apercevoir les as qui sont dessus. Pour cela, il suffit de

prendre en paquet les six ou sept premières cartes et de ne pas les écarter en étalant les autres.

On se souvient que, comme on avait mis cinq cartes sur les as, il doit en rester une sur le jeu.

Vous prenez cette carte par un coin, avec l'index et le pouce, et, par un mouvement calculé, vous la laissez apercevoir par les spectateurs et par la personne qui est à côté de vous. En vous adressant à cette personne et en touchant sa main avec la carte que vous tenez, vous lui dites : « Monsieur, c'est sous votre main que je vais escamoter ces as, et non pas en les prenant sur le jeu. » En prononçant ces derniers mots, vous mettez la carte sur le jeu, comme pour mieux affirmer, et vous la faites filer selon le deuxième moyen, en ramenant la main pour continuer le tour. Vous touchez et vous découvrez l'as.

Ici, vous faites un faux mélange pour avoir occasion de glisser en dessous la fausse carte qui est restée en dessus. Je dis fausse carte, parce que ce n'est pas un as. Vous donnez encore deux as, que vous n'avez plus qu'à prendre simplement sur le jeu. Mais, au quatrième, vous mettez une carte fausse dessus, toujours au moyen d'un faux mélange. Vous prenez cette carte, que vous laissez voir sans affectation. Vous dites : « Voilà déjà trois as, il nous en faut encore un. Voyons celui qui manque. » En disant ces quatre derniers mots, vous remettez sur le jeu la carte que vous tenez, comme pour être plus libre de votre main pour écarter du bout des doigts les trois as qui sont sur la table, afin

de connaître celui qu'il faut encore. En reprenant la carte, vous la filez, c'est-à-dire que vous prenez la deuxième au lieu de la première, et vous terminez le tour.

On se sert de la feinte de la fausse carte dans cette dernière opération, pour bien persuader aux spectateurs que toutes les cartes qu'on a prises étaient étrangères aux as.

La manière de filer la carte, dont on fait usage dans ce tour, est si légère, que la personne qui est auprès de vous ne s'en aperçoit pas, quoiqu'elle ait les yeux fixés sur vos mains. Mais il ne faut pas mettre de précipitation : un mouvement un peu lent trompe plus qu'un mouvement brusque, n'oubliez pas cela.

Il faut avoir vu exécuter ce tour pour s'en faire une juste idée. Du reste, il en est de même de tous. La description vous donne la manière de les conduire, mais elle ne peut pas vous en présenter l'effet.

Multiplication des as. – Suite du précédent.

Ce tour se joint toujours à celui que je viens de décrire.

Une table, dont je vais indiquer la disposition, et dont nous aurons toujours besoin dans la dernière partie où je traite des tours divers, est ici nécessaire.

Cette table, fort simple, doit être élevée presqu'à la hauteur du creux de l'estomac.

Au lieu d'un tiroir, on place dans toute sa longueur une tablette qui entre à coulisse, par ses bouts, dans des traverses à rainures fixées à la table. On met dessus un coussin garni dans son étendue, pour neutraliser le bruit que feraient en tombant des corps lourds et sonores.

Quand, par occasion, on improvise une séance, on peut prendre la première table venue; on en ôte le tiroir, et avec deux pointes, on attache par les bouts une planche mince sur les traverses qui supportaient le tiroir. On exhausse la table en mettant sous les quatre pieds des cales d'une épaisseur convenable.

Cette table, comme on le verra par la suite, offre des avantages immenses. La tablette dont je viens de parler sert à mettre les objets dont on a besoin et qui doivent rester cachés aux yeux des spectateurs, comme je l'ai déjà dit. Les prestidigitateurs lui ont donné le nom de *servante*.

C'est encore ici le lieu de donner un conseil important, et j'en saisis l'opportunité.

Il y a plusieurs tours pour lesquels on se sert de cartes préparées d'une manière particulière, et sur lesquelles on est obligé d'apposer différents points. Cela est surtout nécessaire pour le tour dont nous allons nous occuper tout-à-l'heure.

Dans ce tour, on a besoin d'une grande quantité d'as, et, pour deux raisons, on doit les faire soi-même. La première, c'est qu'il serait difficile ou dispendieux de s'en procurer un grand nombre; la seconde, c'est que

les cartes ordinaires ne seraient pas aussi commodes, à cause de leur épaisseur, parce qu'il faut en tenir le plus possible dans sa main. Voici ce qu'il faut faire.

On fait graver à jour, sur des feuilles de cuivre très-minces, les quatre points des cartes.

D'une part, on détrempera du vermillon dans de l'eau gommée, que l'on étendra sur un morceau de verre ou de faïence, et on laissera sécher.

D'autre part, on détrempera de même du noir de fumée ou du noir d'ivoire bien broyé, dans de l'eau gommée, et on le mettra aussi sur du verre ou de la faïence.

Pour s'en servir, on prendra un gros pinceau de soie de porc, qui doit être rude et plat du bout. On en fabrique de cette sorte pour vignettes, lettres ou chiffres.

Après avoir humecté légèrement ce pinceau avec de l'eau, on le frottera sur la couleur, et de là sur le patron que l'on aura appliqué sur le papier ou carton.

Si on n'a pas de gravures à jour sur cuivre, on peut y suppléer en calquant les points sur du papier verni, que l'on découpe proprement.

On prendra une feuille de papier à dessin, qui est plus mince que la carte, mais suffisamment épais; on tracera légèrement dessus, avec un crayon de mine de plomb, autant de dimensions de cartes que l'on pourra, et on appliquera un point au milieu de chacune. Sur une feuille de papier de dix centimes, j'ai fait quarante

8

et quelques as. La feuille était du format dit grand-raisin. Quand les points sont bien secs, on étend la feuille sur une table de marbre très-propre. On promène sur cette feuille un morceau de savon blanc, et on la lisse en la frottant fortement avec une pierre de silex que les cartiers appellent polissoir. A défaut de cet outil, on peut se servir d'une bouteille ou de quelque corps dur et poli. Ensuite on découpe.

Il se présente ici un embarras : c'est la difficulté de se procurer des as de trèfle, dont on ne peut pas toujours se passer. Pour obtenir cet as, il n'y a pas d'autre moyen que de le faire graver sur cuivre en relief. Car, comment imiter autrement sa couronne? La gravure à jour ne pourra jamais la représenter qu'imparfaitement, et ne passera que dans de rares circonstances. J'engage donc les amateurs zélés de faire graver cet as, qui est indispensable dans plusieurs beaux tours pour lesquels il faut préparer des cartes soi-même.

Dans ce tour que je vais décrire, on n'a pas absolument besoin de cet as, car on ne peut guère faire attention à son absence dans une aussi grande quantité qu'il en faut.

Je passe à la description.

Ayant fini le tour précédent, vous ramassez les quatre as restés sur la table, et vous les mettez sur le jeu. Vous faites un faux mélange, et vous dites à la personne qui est toujours restée à côté de vous : « Monsieur, combien voulez-vous que je vous donne d'as ? »

En lui faisant cette question, vous laissez tomber naturellement le bras droit (car je suppose que vous tenez le jeu de la main gauche), et la main se trouve juste à portée d'un fort paquet d'as que vous aviez disposé sur la tablette dont nous avons parlé, et que vous avez posé sur un de ses côtés, en l'appuyant contre un objet quelconque. Placé de cette façon, le paquet est plus en prise. Quand la main s'en est emparée, vous le joignez au jeu, comme si vous vouliez ajuster les cartes. Vous avez soin de bien envelopper ce tas de toute la main, afin qu'on ne s'aperçoive pas de son épaisseur.

Ce Monsieur à qui vous adressez la question répondra, je suppose: « J'en veux six. » Alors vous lui dites : « Mais vous savez bien qu'il n'y a que quatre as dans le jeu. » S'il en demande, d'après votre observation, deux ou trois, continuez en disant : « Mais, non. Vous en avez demandé six, je vais vous en donner six. Je puis même vous en donner davantage. » Et vous prenez des as sur le tas, l'un après l'autre, et les jetez sur la table et toujours en disant : « Tenez, Monsieur, tenez, puisque vous aimez les as, en voici. » Et vous continuez ainsi jusqu'à ce que vous en ayez jeté quinze ou vingt. Alors, par un adroit coup de main, vous mettez tout le reste du paquet d'as dans votre main droite, en jetant le surplus sur la table. Vous fourrez légèrement ce paquet dans le gilet de la personne, en vous aidant de l'autre main pour écarter le gilet. Le mouvement que vous faites pour mettre ces

cartes doit être semblable à celui que vous feriez pour pincer l'étoffe.

En même temps que vous placez les as, vous en retirez une partie en les écartant avec les doigts et les laissant tomber. Vous rentrez la main dans le gilet et en plusieurs fois, pour prendre une partie des as que vous y avez laissés, continuant cette manœuvre jusqu'à ce que vous les ayez pris tous.

Durant cette opération, vous dites : « Vous voyez, Monsieur, que, quand je n'ai point d'as, je sais où en trouver. »

Cette scène est d'un effet très-plaisant quand elle est bien exécutée.

SECTION VII.

Mettre les quatre as sous un chapeau et les quatre rois sur le jeu qu'on tient dans la main, faire venir ces quatre as sur le jeu, en place des rois, et trouver ces derniers sous le chapeau où étaient les as; ensuite faire revenir les as sous le chapeau et les rois sur le jeu, comme ils étaient auparavant.

Ce tour est aussi facile à faire qu'il est joli.

Il faut avoir quatre rois derrière lesquels on aura imprimé un point pareil à celui que le roi porte, de sorte que ces quatre cartes paraissent rois d'un côté et as de l'autre.

C'est le cas de se servir des patrons dont j'ai parlé précédemment.

Si on n'avait pas de timbre pour l'as de trèfle, voici comme on pourra y suppléer.

Vous dédoublerez un roi et un as de ce point. Pour bien réussir dans cette opération, il faudra préalablement faire un peu humecter ces deux cartes, en les mettant pendant une heure à la cave, et posées sur la terre. Lorsqu'elles sont dédoublées, vous les collez dos à dos et vous les mettez sous presse.

Disons ici en passant, et une fois pour toutes, que quand, dans des préparations de cartes, vous aurez besoin de coller, la colle qui convient dans ce cas doit être composée de moitié farine de froment et moitié amidon.

Quand vous voudrez faire ce tour, voici comment il faudra disposer d'avance votre jeu :

Vous mettrez dessus les quatre as véritables, et vous disperserez dans l'intérieur les cartes préparées, de façon que le côté des as soit en vue. Vous ouvrez le jeu pour y chercher les faux as et en même temps les vrais rois. Vous posez ces huit cartes sur la table.

Vous saisirez le moment pour faire baiser les cartes par moitié. Vous n'oublierez pas qu'alors les vrais as que vous aviez mis d'abord sur le jeu sont maintenant sur la partie de dessous. Cela fait, vous mettez, en présence des assistants, les quatre rois sur la partie de dessus, et vous posez le jeu sur la table.

Vous empruntez un chapeau, et le tenant d'une

main, vous prenez de l'autre les quatre faux as qui étaient restés sur la table. Vous les couvrez du chapeau, en les retournant.

Alors vous dites : « Messieurs, les as que je viens de mettre sous ce chapeau vont venir sur le jeu où vous voyez que sont les rois (on les montre), et ceux-ci vont en prendre la place sous le chapeau. » Vous mettez la main sous la table, en retournant le jeu, et, de l'autre main, vous donnez un coup de doigt sur le chapeau, comme si cela était nécessaire pour opérer cette interversion. Vous faites voir les as sur le jeu, et, en levant le chapeau, vous montrez les rois. Vous les prenez, en disant : « Remarquez, Messieurs, que je remets ces rois sous le chapeau (vous les retournez en les couvrant). Comme magicien, mon pouvoir est supérieur à celui des rois, et, en vertu de ce pouvoir, j'ordonne à ceux-ci de revenir sur le jeu, et aux as de retourner sous le chapeau. »

Vous faites les mêmes mouvements qu'au premier changement, pour avoir occasion de renverser le jeu dans votre main, que vous remettez sous la table.

Le tour étant fini, vous ferez sauter quelques cartes de dessus par dessous, pour avoir un côté du jeu qui montre les figures, et vous ramassez les as, que vous joignez au jeu en les mettant sur les figures. Si vous négligiez cette précaution, on trouverait étrange de vous voir placer ces as à l'envers sur le dos du jeu. Ce serait une gaucherie qui pourrait inspirer des soupçons.

SECTION VIII.

Une carte ayant été pensée, en mettre trois des premières venues sur la table, et faire changer celle des trois qu'on choisira en la carte pensée.

Ce tour est un des plus brillants et des plus étonnants que l'on puisse exécuter avec les cartes. J'ai toujours remarqué que ces tours de cartes pensées, qui sont du ressort de la prestidigitation, sont ceux qui frappent le plus. Mais aussi cela dépend beaucoup de la manière de faire penser. Celle que donne Decremps est réellement trop naïve. Il conseille d'écarter le jeu sous les yeux d'une personne, en mettant au beau milieu et bien en évidence une carte marquante, telle qu'un roi ou une dame. Alors il faut s'adresser à des personnes bien simples pour qu'elles ne devinent pas l'intention du prestidigitateur.

Voici la méthode que j'emploie. On met sous le jeu la carte qu'on veut faire penser, on fait sauter la coupe en laissant le petit doigt sous la carte qui est au milieu. Si le jeu est dans votre main gauche, vous mettez le bout du grand doigt de la droite entre les deux parties, en haut, et avec l'index de la même main, vous attirez le bout du jeu. En commençant par sa partie inférieure, vous laissez échapper les cartes les unes après les autres, en arrêtant l'espace d'un clin-d'œil à la carte que vous voulez faire penser, qui est toujours maintenue par le

grand doigt de la main droite, et ce grand doigt achève de laisser échapper les cartes de la partie supérieure.

De cette manière, les cartes, passant vivement sous les yeux de la personne, ne peuvent être aperçues que confusément, à l'exception de celle sur laquelle vous vous arrêtez un léger instant, et qui seule peut frapper la vue. Enfin, pour résumer ce que je viens d'expliquer, figurez-vous que vous tenez le jeu comme pour faire sauter la coupe, et que tenant la partie supérieure avec le pouce par le bout d'en bas, et les autres doigts par le bout d'en haut, vous tiriez vers vous le bout supérieur que vous maintenez avec les doigts. Si vous présentez ainsi le jeu à une personne, elle verra bien la tête de la carte qui est sous le paquet supérieur, puisque le jeu est ouvert par ce bout ; toute la différence, c'est que vous n'aurez pas laissé glisser les cartes, chose indispensable pour qu'on ne pense pas que vous aviez l'intention de n'en montrer qu'une, ce qui serait de la dernière maladresse. Maintenant occupons-nous du tour.

Ayant disposé une carte pour faire penser, comme je viens de le dire, vous vous approchez d'une personne, en lui disant : « Madame, voulez-vous, s'il vous plaît, prendre une carte.... ou la penser, c'est égal. » En disant cela, vous lui mettez les cartes sous les yeux, et elle a dû penser celle que vous lui avez laissé entrevoir.

Supposons que ce soit la dame de carreau. En retournant à votre table, vous faites sauter la coupe, et

sous la carte pensée, qui est alors dessous, vous mettez trois cartes indifférentes. Cette carte pensée se trouve donc la quatrième en dessous.

Montrez la première de ces cartes en disant : « Celle-ci, Madame, n'est pas celle que vous avez pensée ? » On répond non, et vous la posez sur la table. Vous faites voir la deuxième, et vous la mettez aussi sur la table. Vous montrez enfin la troisième, et la personne qui a pensé la carte dit toujours que ce n'est pas la sienne. Mais, cette fois, vous la faites glisser pour prendre la seconde en dessous, qui est la carte pensée. Vous la mettez au milieu des deux autres, et vous adressant à la même personne, vous dites : « Madame, la carte que vous avez pensée n'est pas dans ces trois qui sont sur la table ? » Cette personne ayant répondu qu'elle n'y est pas, vous lui demandez laquelle des trois elle veut qui devienne sa carte ; et comme, ordinairement, elle est éloignée de vous, elle indique presque toujours celle du milieu, parce qu'elle est plus facile à désigner. Dans ce cas, comme c'est la carte pensée qui est à cette place, vous dites : « Vous ne voulez pas que ce soit celle de ce coin, ni celle-ci (vous les retournez) ? nommez votre carte ? » On répondra : « La dame de carreau. » Vous la retournez et la faites voir.

Si, par hasard, on indiquait une carte des coins, on met dessus celle qui a été pensée, et sur celle-là l'autre carte. On prend ces trois cartes ensemble, et on donne dessus un petit coup de doigt, car il faut faire quelque

chose. On remettra sur la table les cartes dans le même ordre; mais on fait glisser la carte pour mettre celle qui a été pensée à la place de celle qui a été désignée, et qui passe pour la même. Alors rien n'est changé dans le tour, qui se termine comme dans le premier cas où on aurait indiqué la carte du milieu.

Il est tout naturel que le lecteur fasse ici une objection. Il se dira : Mais si on n'avait pas pensé la dame de carreau.

Je saisis cette occasion pour donner une idée de la manière de se tirer d'affaire dans le cas où on serait contrarié dans l'exécution d'un tour. Dans celui que je viens de décrire, il peut très-bien arriver une circonstance fort embarrassante pour qui ne saurait pas y remédier.

Je suppose que la personne à qui vous vous êtes adressé ait pensé une autre carte que la dame de carreau; que même, ayant pensé cette carte, il lui vienne après coup l'idée de changer, et quand vous lui faites nommer sa carte, que vous croyez bien être la dame de carreau, elle nomme, par exemple, le huit de pique. Il ne faudrait pas se déconcerter, et même, dans cette conjecture, le tour peut devenir encore plus frappant que dans le premier cas.

Lorsque la personne vous aura nommé le huit de pique, après avoir indiqué la place où elle veut qu'il se trouve, et que, comme précédemment, vous aurez retourné les deux autres en faisant la même question : « Vous ne voulez pas que ce soit celle-ci ni celle-là? »

dites, avec l'aplomb de quelqu'un sûr de son fait : « Madame, le huit de pique que vous avez pensé est ici comme vous l'avez désiré. Vous voyez qu'il n'est pas dans le jeu. » En disant ces dernières paroles, vous allez vers la personne en ouvrant le jeu et en feuilletant les cartes, comme pour faire voir que celle qui a été pensée n'y est plus; mais, d'un coup d'œil, il est facile de voir celle qu'on vient de nommer. On la met vite en dessous, ce qui fait qu'elle se troûverait sur le jeu si on le retournait.

Cette opération doit se faire en un moment, et quand vous êtes arrivé auprès de la personne, vous continuez de feuilleter pour lui faire passer toutes les cartes en revue, avec la précaution de ne pas aller jusqu'à la dernière, qui est le huit de pique. La personne ne le voyant pas, commence à croire, ainsi que le reste des spectateurs, que sa carte est sur la table. Vous allez prendre cette carte, et en la montrant, vous dites : « Vous voyez, Madame, que c'est bien la vôtre, je ne me trompe jamais en faisant ce tour. » En parlant ainsi, vous marchez vers votre table en faisant filer la carte, que vous poserez dessus. Alors le huit de pique est sur la table, et la dame de carreau est sur le jeu. La personne ne manquera pas de vous dire : « Mais, Monsieur, ce n'est pas ma carte que vous m'avez montrée. » Vous répliquez : « Comment, ce n'est pas votre carte, Madame? Quelle est donc celle que vous avez vue? » Elle répondra : « Vous m'avez fait voir la dame de carreau. » Vous ripostez en disant :

« Je suis bien fâché, Madame, d'être obligé de vous dire que vous vous trompez. Vous ne pouvez pas avoir vu la dame de carreau, puisque Monsieur l'avait dans son gilet depuis le commencement de la séance. »

Pendant la petite contestation que vous venez d'avoir, vous avez eu le temps d'enlever la dame de carreau, et l'ayant tirée du gilet, vous la montrez à tous les spectateurs. Vous allez relever le huit de pique, que vous faites également voir, en disant : « Vous voyez que la carte que Madame a pensée est bien où on a voulu qu'elle fût. »

On croit généralement que vous avez feint de manquer le tour pour le rendre plus surprenant. On le termine ainsi à la satisfaction des assistants.

SECTION IX.

Une carte ayant été pensée, la faire trouver dans l'un de trois paquets qu'on choisira.

Vous invitez une personne à penser une carte à sa volonté. Vous faites trois tas sur la table avec le jeu. Vous demandez dans lequel de ces tas on veut que la carte pensée se trouve. Le tas étant indiqué, vous dites : « Monsieur, nommez votre carte ; elle est dans le paquet qu'on vient de désigner. » La carte étant nommée, vous prenez les deux tas qui n'ont pas été choisis, vous les réunissez, et vous laissez l'autre sur

la table. Vous dites : « Messieurs, je vais vous faire voir que la carte pensée n'est pas dans les deux tas que je viens de retirer. » Et vous les feuilletez en allant vers la personne qui a pensé la carte.

Si, en feuilletant jusqu'à la fin (ce qui est l'affaire de deux secondes), vous n'avez pas vu la carte, vous en faites remarquer l'absence à cette personne, et vous allez chercher l'autre tas, en laissant sur la table ceux que vous aviez dans les mains ; vous faites voir que la carte pensée se trouve dans le tas voulu.

Dans ce premier cas, vous recommencez le tour, en disant : « Messieurs, on pourrait croire que j'ai été servi par le hasard ; mais, pour vous prouver que l'on se tromperait, je vais faire encore une fois le tour, et je vous assure qu'il en sera de même qu'à la première. —Madame, pensez une carte. » Ayant séparé le jeu en trois paquets, vous invitez de désigner celui où on veut que la carte pensée se trouve. Le tas étant indiqué, vous faites comme la première fois : vous prenez les deux non désignés, que vous feuilletez encore, comme pour faire remarquer que la carte n'y est pas ; si, cette fois, vous l'apercevez, coulez-la sous le dos du jeu. En continuant de feuilleter, vous faites voir que la carte n'est pas parmi celles que vous avez dans les mains, mais avec la précaution de ne pas laisser voir celle de dessus le jeu.

En allant chercher le tas où doit être la carte pensée, vous enlevez celle-ci, qui est sur les cartes que vous avez dans les mains, lesquelles vous déposez sur la

table. En prenant l'autre tas, que vous venez chercher, vous y posez la carte que vous avez enlevée, en disant : « Messieurs, non-seulement la carte se trouve dans ce paquet, mais elle s'y trouvera dans la situation que l'on voudra, savoir : dans le milieu, dessous, dessus, comme on le souhaitera. » Si on la demande dessous ou dans le milieu, il n'y a qu'à faire sauter la coupe. Si on la veut dessus, il n'y a qu'à la donner.

Si, cette seconde fois que vous faites le tour, la carte se trouvait encore dans le tas indiqué comme la première fois, alors vous le termineriez de même, et vous en resteriez là. Cette répétition aurait toujours l'avantage de prouver aux spectateurs que vous étiez sûr de ce que vous aviez annoncé; car, en réussissant deux fois de suite, cela doit suffire pour convaincre que vous avez le pouvoir de faire toujours trouver la carte pensée dans le tas que l'on désignerait.

SECTION X.

Quatre cartes différentes, et les premières venues, étant mises sur la table à la vue des spectateurs, les faire toutes changer en cartes du même point que celle qu'on prendra au hasard dans un jeu, et cela sans toucher aux cartes.

Ce tour est un des plus beaux et des moins connus que l'on puisse faire.

Avant de le proposer, voici comment il faudra préparer votre jeu.

Prenez, je suppose, les quatre valets; mettez-en un sous le jeu, c'est-à-dire du côté des figures. Sur ce valet, mettez une autre carte, la première venue. Sur cette dernière, mettez un second valet, et sur celui-ci, encore une autre carte indifférente. Puis un troisième valet, que vous couvrez de même d'une autre carte. Enfin, vous mettez le quatrième valet, sur lequel vous posez aussi une carte quelconque.

Le jeu étant ainsi disposé, prenez-le par les deux côtés; et en montrant la carte qui se trouve la première en dessous, vous dites : « Messieurs, je vais placer sur la table les quatre premières cartes qui vont se présenter. Je prends celle-ci et je la pose. Mais, au lieu de prendre celle que vous avez fait voir, vous la faites glisser, et prenez la seconde, qui est un valet. Et comme il faut se débarrasser de cette carte inutile

et gênante qui est restée en dessous, vous dites, en exécutant en même temps que vous parlez: « Je prends une carte sur le jeu, et je la mets au milieu. J'en prends aussi une dessous, et je la mets de même dans le milieu. »

Cela fait, vous montrez la carte qui est sous le jeu et qui couvre le valet suivant.

Vous faites encore glisser la carte pour prendre le valet. Vous continuez de mettre une carte de dessus et une de dessous dans le milieu. Vous opérez toujours de la même manière, jusqu'à ce que vous ayez posé le quatrième valet.

Les spectateurs croient évidemment que les quatre cartes que vous leur avez montrées sont sur la table. Vous prenez un autre jeu et vous faites tirer forcément un valet en disant : « Messieurs, on va tirer une carte au hasard, dans ce jeu, qui est complet, et je ferai changer les quatre cartes que je viens de poser, en cartes du même genre que celle qu'on va prendre; c'est le sort qui décidera de la métamorphose. Ainsi, si on tire un as, ces cartes seront changées en as; si on tire un roi, elles deviendront rois, et de même pour toutes les cartes.

» Voyons, Monsieur, la carte que vous avez prise?... C'est un valet ! » Alors, vous allez retourner les cartes qui sont sur la table, et les spectateurs voient quatre valets.

Pour avoir plus de facilité à faire prendre la carte, on peut mettre ensemble les quatre valets sur le se-

cond jeu, dans lequel on en fait tirer un. On les met au milieu par la coupe, au moment d'en donner à prendre. Il est plus aisé de faire tirer une carte forcée dans quatre pareilles, que s'il n'y en avait qu'une.

SECTION XI.

Faire qu'une carte tirée au hasard et mêlée se trouve dans celui qu'on choisira de sept ou huit paquets qui seront formés sur la table avec le jeu, et, de plus, se trouve dans le lieu qu'on voudra du tas choisi.

Une carte ayant été tirée et mêlée en apparence, parce qu'on se sert d'un faux mélange pour conserver toujours la carte prise sur le jeu, on fait cinq ou six paquets ou plus, si on veut, sur la table, en ne perdant pas de vue celui sur lequel la carte est restée.

On invite à désigner celui de tous ces tas où on désire que la carte tirée se trouve. Quand il est indiqué, on le laisse sur la table en ramassant tous les autres. On met en dessus le paquet sur lequel est la carte qui fait l'objet du tour.

On conserve toutes ces cartes dans la main. On revient au paquet resté sur la table, et on le partage en deux. On demande encore dans lequel de ces deux tas on veut la carte. On prend celui qui n'a pas été désigné, et on le met sous les cartes qu'on a dans la main. Alors on examine le petit tas qui reste, pour voir si on

peut encore le séparer en deux parties; il faut tâcher d'éviter de faire des tas de trois cartes, mais s'y prendre de façon que le dernier paquet qu'on veut partager soit en nombre pair, parce qu'il est nécessaire que le dernier petit tas que l'on indique, et qui reste seul, ne soit composé que de deux cartes.

Je suppose qu'il y ait six cartes au dernier paquet, et que l'on veuille encore le partager.

On prend dessus deux cartes seulement, on en fait un tas. Si on indique celui qui contient quatre cartes, on met le tas de deux sous celles qu'on a dans la main, et on fait encore deux petits paquets de celui qui reste, lesquels seront chacun de deux cartes. On en fait désigner un, et dans le temps qu'on l'indique, on enlève la carte qui est sur toutes celles que l'on a toujours gardées dans la main. On la pose sur les deux cartes désignées en les ramassant. Ici, on se débarrasse du paquet qu'on avait toujours tenu dans la main, en le jetant sur la table. On met la carte ajoutée au milieu des deux autres, on les étale dans la main et on demande laquelle des trois on veut qui soit la carte qui a été prise et mêlée dans le jeu. Si on choisit celle du milieu, on découvre les deux des coins l'une après l'autre, en disant: « Vous ne voulez pas que ce soit celle-ci? Ni celle-là? » Et on retourne celle du milieu, qui est reconnue par la personne qui l'a tirée. Si on choisit l'une des coins, on prend cette carte et on met les deux autres dessus. Celle qui a été tirée doit être au milieu. Et en s'adressant toujours à la même per-

sonne, on lui dit : « Vous savez, Madame, que la carte que vous avez désignée est dessous ? Donnez un petit coup de doigt sur ces cartes, cela est indispensable pour faire réussir le tour. » Et les tenant d'une main par les côtés, on fait glisser la carte en prenant de l'autre main celle qui est après, on la fait nommer et on la fait voir.

Nota. — Les spectateurs, qui sont tous un peu éloignés de la table, ne peuvent pas juger de la quantité de cartes qu'il y a dans les tas, d'autant moins qu'on a eu le soin de bien les égaliser; ainsi, quand il n'y a que deux cartes dans un paquet, on peut croire qu'il y en a trois ou quatre.

SECTION XII.

Quatre ou cinq personnes ayant pris chacune deux cartes, les mêler toutes, et les faire venir dessus et dessous le jeu, les unes après les autres, par un léger mouvement imprimé aux cartes.

Ce tour est un de ceux qui font le plus d'effet, au théâtre comme au salon ; il est, dans le fait, un des plus brillants de la prestidigitation.

Vous faites prendre deux cartes à chacune de quatre ou cinq personnes, en les invitant de se les rappeler. Ensuite vous les priez, l'une après l'autre, de les remettre au milieu du jeu, vous feignez de couper

chaque fois dans des endroits différents, mais en faisant mettre toutes les cartes ensemble et l'une sur l'autre. De temps en temps, il faut exécuter un faux mélange, pour faire croire que vous mêlez toutes ces cartes et que vous les perdez absolument de vue; et comme vous les avez fait mettre toutes ensemble, elles doivent, à la fin, se trouver sur le jeu.

Vous remarquerez dans quel ordre on les pose, car les deux premières à faire paraître ne peuvent être que celles de la dernière personne qui a mis les siennes, comme les deux dernières cartes ne peuvent être que celles de la première personne qui a commencé à poser.

Vous continuez le tour en disant: « Messieurs, toutes ces cartes que l'on vient de placer dans le jeu sont bien dispersées, et cependant, par le seul effet d'un petit coup de main, elles vont toutes venir dessus et dessous, les unes après les autres. » En parlant ainsi, vous montrez le dessous du jeu, où personne ne voit une carte qui lui appartienne. Et remarquez que, comme vous venez de dire que toutes les cartes prises étaient dispersées, aucun des spectateurs ne peut en douter, puisqu'on a cru vous les voir mêler après les avoir fait mettre dans différents endroits du jeu.

Vous faites sauter une carte de dessus par-dessous. Alors, prenant le jeu par un bout et par les côtés avec deux ou trois doigts, vous lui imprimez un léger mouvement de secousse, et ayant fait nommer ses cartes à la dernière personne qui les a posées, vous les lui faites

voir, en lui montrant d'abord celle de dessous, pour être moins gêné, puisque votre main est en position pour lui faire voir de suite cette carte. En lui montrant après la carte de dessus, vous poussez un peu avec le pouce celle qui suit, pour pouvoir mettre le petit doigt dessous, afin de la faire sauter avec la première que vous venez de faire voir. Par cette opération, la carte qui est alors dessus et celle qui est dessous appartiennent à la seconde personne à qui vous devez donner ses cartes. Vous continuez toujours de même, en faisant sauter la coupe chaque fois, pour enlever deux cartes de dessus le jeu qui doivent passer dessous. Faites attention qu'il n'y a que la première fois qu'on ne fait sauter qu'une seule carte.

Pour terminer le tour d'une manière plus frappante, il faudra feindre d'oublier la dernière personne à laquelle vous devez aussi montrer ses deux cartes, et de regarder le tour comme fini. Cette personne ne manquera pas de vous rappeler qu'elle aussi a pris deux cartes. Vous vous excusez d'en avoir perdu la mémoire, et la priez de les nommer. Pendant ce temps, vous mouillez un peu l'index et le pouce, avec lesquels vous pincez le jeu, que vous lancez sur la table. Toutes les cartes tombent, excepté celles de dessus et de dessous, qui restent attachées au bout de vos doigts. Ces cartes étant celles de cette dernière personne, vous les lui montrez et les jetez sur la table avec les autres.

SECTION XIII.

Faire changer subitement quatre cartes, deux fois de suite, de situation dans le jeu.

Ce jeu de main n'est pas, à proprement parler, un tour composé. Il n'est simplement que l'effet de la coupe sautée; mais, pour les personnes qui ne connaissent pas ce principe, et c'est le plus grand nombre, cet effet est inconcevable.

Quelques amis me parlaient quelquefois de ce moyen, que l'on appelle *faire sauter la coupe*, en convenant qu'ils n'en avaient nulle idée. Et voici ce que je faisais pour leur faire comprendre de quelle ressource il pouvait être dans les tours de cartes.

Ayant retiré les quatre as du jeu, j'en faisais mettre un rouge dessus et un rouge dessous, et en coupant lentement, on en mettait un noir sous la partie que je tenais élevée et l'autre noir sur le tas que je tenais plus bas. Je rejoignais les deux paquets, en laissant le petit doigt entre eux, pour être prêt à faire sauter la coupe. Je priais les spectateurs de remarquer qu'en réunissant les deux parties, les as noirs étaient bien au milieu du jeu. Je faisais revoir les deux as rouges, qui étaient toujours dessus et dessous, et faisant légèrement sauter la coupe, de façon à mettre les yeux en défaut, je montrais que les rouges étaient au milieu, et que les noirs, qui y étaient d'abord, étaient venus

dessus et dessous, à la place des rouges. Comme, pour faire voir ce changement de situation, j'étais obligé de feuilleter les cartes les figures en haut, quand j'arrivais aux as rouges, je mettais le petit doigt entre eux, et, sans retourner le jeu, je faisais de nouveau sauter la coupe, et tous ces as se retrouvaient comme ils étaient en premier lieu. Ces transpositions imperceptibles étonnaient singulièrement ceux qui en étaient témoins.

Mais voici ce qui augmentait beaucoup leur admiration : je reprenais les quatre as, et, sans avoir égard à leur couleur, j'en faisais mettre un dessus, un dessous, et mettant le petit doigt au milieu du jeu, je faisais sauter la coupe; mais, au lieu de réunir les deux parties, j'enlevais vivement la partie inférieure, que j'élevais en l'air, comme si je coupais tout simplement, ce qui fait le même effet aux yeux des spectateurs, quand ce mouvement est bien exécuté, ce qui n'est pas difficile.

Croyant que je n'avais que coupé, on mettait les deux autres as au milieu, et je fermais le jeu. Les quatre as se trouvaient donc ensemble, quand les assistants croyaient de bonne foi qu'il y en avait toujours un dessus et un dessous. Alors je mettais le jeu entre les mains d'une personne, en lui disant que je pouvais opérer un grand changement sans tenir les cartes. Je frappais dessus, en ordonnant aux as de dessus et de dessous d'aller accompagner ceux qui étaient au milieu. On vérifiait, et on trouvait les deux as fort obéissants à mon commandement.

SECTION XIV.

Faire de suite le portrait d'une jeune femme, sur une carte qu'elle aura tirée au hasard.

Je ne pense pas comme ces esprits chagrins, qui disent que, si l'on a toujours comparé la femme à la rose, c'est parce que celle-ci a des épines.

Pourquoi prendre les choses du mauvais côté, quand rien ne nous y oblige ?

Moi, je crois que cette identité est établie par l'égalité de leur beauté, de leur fraîcheur, et par la même destinée dont les menace ce maigre vieillard aux grandes ailes et à la longue faulx.

Lecteur, si c'est aussi votre opinion, vous ferez peindre sur une carte blanche une rose dans tout son éclat. Sur une autre carte, vous ferez peindre un bouton qui commence à s'épanouir.

Quand vous voudrez faire ce tour, vous mettrez une de ces cartes peintes sur le jeu. Si votre intention est de vous adresser à une femme arrivée à l'âge où toutes les qualités gracieuses sont développées, vous prendrez la première rose. Si vous avez en vue une jeune demoiselle de quatorze à quinze ans, vous choisirez le bouton.

Vous ferez tirer une carte à cette personne, et vous vous servirez du principe de *couler la carte* (voyez la section XVII de la première partie), pour changer celle que vous avez fait prendre à volonté.

J'ai oublié de dire, qu'avant d'opérer ce changement,

vous devez entretenir l'assemblée d'un talent qui vous est particulier, celui de faire à la minute des portraits fort ressemblants.

La carte ayant donc été changée comme je l'ai dit, et ayant promis de faire le portrait de la personne qui a tiré la carte et sur cette carte même, vous vous approchez d'un jeune homme, et l'invitez à la prendre sur la partie du jeu où elle doit être, et de juger lui-même de la réussite. Le jeune homme ne manque pas, en voyant la rose, de dire que le portrait est parfaitement ressemblant.

Chacun veut le voir, et surtout la jeune personne, qui prend un peu la couleur de l'image, en jetant les yeux dessus; ce qui ajoute encore à la ressemblance. Tout le monde applaudit au talent de l'artiste, excepté peut-être certaines personnes du sexe féminin, qui trouveront sans doute à critiquer intérieurement quelques touches du portrait.

Pour compléter ce tour et le finir d'une manière plaisante, vous aurez une autre carte sur laquelle vous aurez fait dessiner ou peindre une tête de cheval. Vous placerez cette dernière carte sous la rose, comme devant venir après. Alors vous continuez en disant: « Puisque j'ai réussi dans le portrait de Mademoiselle, il faut que j'essaie de faire celui de Monsieur, s'il veut bien me le permettre. » Vous vous adressez à un jeune homme, qui prend aussi une carte, que vous changez par le moyen connu; on la fait voir, ce qui cause un moment de bonne humeur dans l'assemblée.

Comme il est de la délicatesse d'éviter toute plaisanterie désobligeante, même avec ses plus intimes amis, il faudrait se garder de prendre la figure d'un ignoble animal, telle que celle d'un bœuf, d'un porc, d'un âne, etc. On pourrait avoir une collection d'animaux, dont la comparaison n'aurait rien de blessant pour l'amour-propre, tels qu'un coq, un renard, un lion, etc. Alors on choisirait l'animal dont le caractère pourrait s'approprier à celui du jeune homme dont on veut se jouer.

Nota. — Si on voulait se servir de cartes dont les dos seraient coloriés, il faudrait dédoubler ces cartes et coller sur la surface blanche de la feuille coloriée les figures dont nous parlions, et qui seraient peintes sur du papier ordinaire.

On trouve à la section VII de cet article la manière de dédoubler les cartes et de les coller.

SECTION XV.

Proposer une partie de triomphe à une personne et la gagner, soit que vous lui donniez les cartes, soit qu'elle vous les donne elle-même.

On peut, en un moment, disposer les cartes pour faire une volte sur le coup.

Ayant le jeu en main, on le feuillette comme pour y chercher ou y voir quelque chose. On amène quatre

cartes du même genre en avant sur les figures, soit, je suppose, quatre cœurs. Vous prenez ces quatre cœurs avec trois autres cartes, et vous les passez dessous; je veux dire sur le jeu. Vous ferez attention que, dans ces trois cartes que vous mettez dessous avec les cœurs, il n'y en ait pas de ce dernier point. Vous cherchez encore deux cœurs, et vous les faites glisser aussi sur le jeu; sur ces derniers cœurs, vous mettez deux cartes toujours d'un autre point.

Cet arrangement terminé, vous faites un faux mélange, pour ne pas laisser penser que vous faisiez quelque préparation. Du reste, comme je l'ai dit, cette disposition se fait si promptement, que personne n'y prend garde. Après votre faux mélange, vous donnez à couper. Vous ramassez et faites sauter la coupe. Vous distribuez les cartes et retournez un cœur.

Vous laissez votre jeu sur la table, les figures en dessous. Votre partenaire, qui se prépare à encarter, vous invite à relever vos cartes; vous lui répondez que cela est inutile, que vous allez couper la sienne, et qu'ensuite vous lui demanderez de l'à-tout.

Il met sa carte et vous coupez. En retournant les vôtres l'une après l'autre, vous les jetez sur la table, en disant : « A-tout, à-tout, à-tout et à-tout ! »

En voyant ce coup de triomphe, les spectateurs l'attribuent naturellement à l'adresse dont vous avez déjà fait preuve dans les cartes; mais la surprise devient sérieuse, quand vous annoncez que votre partenaire va perdre encore, bien que ce soit son tour à mêler

et donner. De plus, vous déclarez que vous ne voulez pas même toucher au jeu, et que vous laissez à votre adversaire le soin de couper lui-même après qu'il aura mêlé.

Voici ce qu'il faut faire pour ce dernier coup.

La première partie étant terminée, vous ramassez les cartes, en cherchant promptement les quatre rois, que vous mettrez sur le jeu; vous les enlevez et les conservez dans votre main.

Quand votre adversaire vous aura donné des cartes sur la table, vous les ramasserez, en posant dessus les quatre rois que vous aviez dans la main. Vous égalisez toutes ces cartes en n'en écartant que trois ou quatre, pour voir s'il vous est arrivé des à-touts. Si vous en avez, vous les passez sous les rois, et vous examinez quelles sont les quatre moins bonnes cartes. Si vous trouvez des à-touts, vous leur donnez la préférence sur les rois. Vous enlevez enfin les quatre cartes inutiles, et vous les gardez dans votre main; vous tenez votre jeu de cette même main, pour ne pas paraître gêné.

Les cartes que vous tenez cachées ne peuvent pas être aperçues, puisque l'intérieur de la main est tourné de votre côté, et que votre partenaire, ainsi que les spectateurs, ne voient de cette main que le dos. Il faudrait que votre adversaire eût un jeu bien formidable pour qu'il pût vous gagner malgré vos quatre rois. Du reste, ce serait un bien grand hasard si, dans cinq cartes que vous recevez, il n'y en avait pas au moins une de bonne. Aussi, il n'arrive jamais que l'on

perde; au contraire, presque toujours on fait volte. La moindre chose que l'on puisse faire serait quatre plis. Quant aux cartes qui vous restent dans la main, il n'est pas difficile de vous en débarrasser. Vous les posez sur celles qui sont sur la table, en les ramassant, pour les réunir, comme on le fait après une partie terminée.

Si, par hasard, on vous proposait d'engager une nouvelle partie, soit dans l'espoir de triompher de vous, soit pour tâcher de surprendre les moyens que vous employez pour gagner, il ne faudrait pas condescendre à cette provocation, car, cette fois, on serait prévenu et vous seriez sévèrement observé; mais il ne faudrait pas non plus paraître reculer et craindre ce défi. Au contraire, vous diriez avec assurance : « Messieurs, ceci est une bagatelle : je jouerais avec vous cent parties que vous n'en gagneriez pas une seule. Je veux faire quelque chose de plus fort : si vous voulez faire avec moi un cent de piquet, je vous promets que vous serez pic, repic et capot sur table. Je consens même à ce qu'on me bande les yeux, et je vous réponds que j'y verrai encore plus clair que vous, puisque je vous gagnerai. » Cela dit, vous ferez le tour suivant.

SECTION XVI.

Coup de piquet par lequel on fait pic, repic et capot son partenaire, sans jeu préparé d'avance, avec le premier venu, et que l'on fera mêler après s'être fait bander les yeux. De plus, laisser à son partenaire la faculté de désigner le quatorze qu'on doit prendre, et de perdre ou gagner à son choix.

Il y a plusieurs manières de faire ce tour; la plus usitée est d'escamoter un jeu préparé d'avance. On le fait aussi, sans ce procédé, plus ou moins adroitement; mais j'assure que la méthode que je donne ici est la plus surprenante et la mieux composée de toutes; je puis même ajouter qu'elle a encore le mérite d'être jusqu'à présent tout-à-fait inconnue. Plusieurs circonstances contribuent à rendre ce tour merveilleux. Faire mêler les cartes à différentes reprises, se faire bander les yeux, disposer son jeu sous les regards des spectateurs, sans qu'ils s'en doutent, etc., tout cela le rend vraiment magique.

Je tiens ce procédé d'un prestidigitateur qui a joui d'une grande célébrité et qui était le seul qui le pratiquât. Ce ne serait point exagérer de dire que ce tour a fait plus de la moitié de sa réputation, aussi y tenait-il beaucoup. Il a bien voulu me le communiquer, pour reconnaître quelques services que je lui avais rendus, et il me l'avait confié sous le secret; mais

sa mort, arrivée depuis longtemps, me dispense de toute discrétion.

Un jeu neuf vaut mieux qu'un jeu qui aurait déjà servi. Vous donnez à mêler, et en reprenant les cartes comme pour les mêler aussi, vous les faites baiser. En donnant quelques coups de main, ces cartes se trouvent brouillées dos dessus, dos dessous. Ce dérangement passe pour un effet du hasard, et en feignant de rétablir le jeu dans l'ordre convenable, vous marquez au coin la dix-huitième que vous avez adoptée, plus un roi et le quatorze que vous vous êtes fait demander.

Voici ce que j'entends par marquer les cartes au coin.

En les feuilletant comme pour retourner celles qui seraient dérangées, l'index de la main dans laquelle vous les faites couler est tout à portée pour écorner celles dont vous avez besoin, et le mouvement de ce doigt ne peut pas être aperçu, puisqu'il est constamment couvert par les cartes qui glissent dessus.

Il faut que ces écornures soient très-légères; elles seront toujours assez visibles pour qui sait qu'elles existent. Il suffit, pour les faire, de donner un petit coup de doigt sur le coin en voyant passer les cartes.

Les douze cartes étant ainsi marquées, vous rendez le jeu à votre partenaire, pour qu'il le mêle de nouveau. Vous lui donnez tel qu'il se trouve dans vos mains, c'est-à-dire sans le retourner, afin que les petites marques faites aux coins soient de son côté.

Dans cette disposition, la personne qui tient les cartes est beaucoup moins à même de voir ces petites marques, en supposant qu'on les ait faites un peu trop apparentes.

Pendant que l'on mêle, vous vous faites bander les yeux avec un mouchoir. Quelque bien qu'ils soient cachés, on voit toujours un peu clair en dessous. Vous reprenez le jeu; mais en feignant de mêler encore une fois vous-même, vous assemblez sous le jeu la couleur et le quatorze demandés, plus, un roi. Comme je l'ai dit, vous reconnaissez ces douze cartes par les petites écornures que vous y avez faites; on y voit assez pour cela.

Les douze cartes étant assemblées, et toujours en feignant de mêler, vous prenez trois cartes dessous, que vous mettez sur le jeu. Tenant ce jeu de la main gauche, vous reprenez de la droite les trois cartes que vous venez de poser en dessus, et sur ces trois cartes vous en mettez cinq de dessus le jeu, puis trois de dessous, trois de dessus, et ainsi alternativement de trois en trois jusqu'à la fin. Vous donnez à couper. Vous ramassez les cartes et faites sauter la coupe, pour qu'elles reviennent dans la même disposition où vous veniez de les mettre. Vous pouvez demander à votre adversaire s'il veut perdre ou gagner. S'il répond qu'il veut gagner, vous faites sauter trois cartes de dessus dessous. Vous donnez par trois.

Ayant relevé votre jeu, vous en écartez les trois mauvaises cartes, pour reprendre les bonnes qui vous

attendent au talon, dans le cas où ce serait vous qui devriez gagner.

Nota. — Il est à remarquer que, pour faire capot, il faut que vous ayez le quatorze d'as, car, autrement, il est probable que votre partenaire aurait quelques cartes qui seraient de plus de valeur que celles qui composeraient votre quatorze; alors il ferait au moins une levée et ne serait pas capot. Donc, si vous voulez donner la capote, ne faites pas désigner le quatorze, et donnez-vous celui d'as.

SECTION XVII.

Une carte ayant été pensée par une personne qui serait même éloignée de vous, faire qu'une carte prise au hasard dans le jeu soit précisément celle que l'on vient de penser librement.

Ce tour, quoique fort simple dans son exécution, est réellement inconcevable dans son effet.

Dire à une personne : « Pensez une carte, changez même d'idée trois ou quatre fois dans votre pensée, si vous voulez, » et prendre la première venue dans le jeu, qui sera la carte pensée, voilà l'effet du tour dont je vais donner l'explication.

Vous invitez une personne à penser une carte, et en en retirant au hasard une du jeu, vous la jetez sur la table en disant . « Madame, cette carte est celle que

vous avez pensée; vous pouvez la nommer maintenant. Je vais vous prouver, en vous la montrant, que je ne me suis pas trompé. »

La personne que vous interpellez ayant nommé sa carte, vous éparpillez le jeu, en disant : « Vous pouvez vous assurer, Madame, qu'elle n'est plus ici. » Mais, en feuilletant les cartes, vous apercevez bientôt celle qui vient d'être nommée et vous la glissez en dessous, sur le jeu. Vous continuez en lui faisant passer en revue toutes les cartes, excepté les deux ou trois dernières. Vous finissez en faisant observer qu'il est évident qu'on ne peut pas la voir dans le jeu, puisqu'elle est sur la table.

Alors, en allant comme pour la prendre, vous enlevez la carte qui est sur le jeu, et en ramassant celle qui est sur la table, vous la laissez tomber sur la gibecière dont nous avons parlé, et en même temps vous montrez la carte que vous aviez dans la main.

Cet escamotage est facile à exécuter, et fait une illusion complète, tellement que plusieurs fois, en faisant ce tour, on m'a accusé d'être d'intelligence avec la personne qui avait pensé la carte.

Si vous ne voulez pas prendre vous-même la carte qui se pose sur la table, vous pouvez la faire tirer par une autre personne, en lui recommandant de ne pas la regarder.

SECTION XVIII.

Faire tirer librement une carte à une personne, lui abandonner le jeu pour qu'elle mêle elle-même sa carte, à laquelle vous ne touchez pas, lui faire mettre le jeu dans sa poche et en retirer la carte prise et mêlée.

On dit souvent que

Le vrai peut quelquefois n'être pas vraisemblable.

C'est bien ici le cas d'appliquer cet adage. Proposez ce tour comme il est annoncé dans le titre de cette section, et vous verrez que personne n'ajoutera foi à votre assertion. C'est ce qui m'est arrivé plusieurs fois. Il y a plus : car ayant fait ce tour devant quelques incrédules pour les convaincre, ils étaient tellement persuadés de l'impossibilité du fait, qu'ils voyaient, en convenaient, et ne croyaient pas. Si les personnes dont je viens de parler lisent un jour ce livre, elles seront bien surprises d'avoir regardé comme impossibles des effets produits par des moyens aussi simples.

Mais les plus obstinés à ne pas croire, ce sont les amateurs de tours, qui ne connaissent, pour faire celui dont il est question, que le procédé vulgaire que je vais expliquer en peu de mots. Le voici.

Une personne prend une carte, et vous l'invitez à la remettre dans le milieu du jeu que vous tenez dans

vos mains. Vous faites sauter la coupe. La carte vient dessus, et, par un faux mélange, vous donnez à croire qu'elle est bien mêlée. Vous priez une personne de mettre le jeu dans sa poche. Vous fouillez et retirez la carte; ce qui n'était pas difficile, puisque vous n'aviez à prendre que la première du jeu. Voilà comme on fait ce tour ordinairement.

On pourrait, pour lui donner un peu plus de relief, ne mettre la carte que la seconde en dessus ou en dessous; alors on mêlerait effectivement, avec la précaution de ne pas la changer de place, et on ferait voir celle de dessus et celle de dessous le jeu, pour mieux persuader que la carte qui est le sujet du tour est confondue avec toutes les autres.

Expliquons à présent notre moyen.

Il faut prendre des cartes biseautées. On entend par là des cartes un peu plus larges d'un bout que de l'autre, ce qui est facile à faire. On prend un jeu neuf, et avec des ciseaux, on en coupe toutes les cartes par un bout et de chaque côté, environ un millimètre; ce qui rend la carte plus étroite de ce bout que de l'autre, de deux millimètres, ou d'une ligne à peu près.

Il faut faire attention, en les coupant, d'aller bien en diminuant vers le bout opposé, et surtout de ne pas en prendre le moins du monde sur ce bout.

On conçoit que, si on prend une carte, et qu'on la mette dans le jeu en sens opposé aux autres, cette carte sera plus large d'une ligne que toutes celles du reste du jeu, puisque le bout le plus large de cette

carte sera avec le bout le plus étroit des autres cartes. Ainsi, pour notre tour, faites prendre une carte dans le jeu, que je suppose bien égalisé, c'est-à-dire que toutes les cartes sont dans le même sens. Observez si on ne retourne pas la carte en la regardant. Si on ne la retourne pas, ce qui est le plus ordinaire, présentez le jeu en le retournant, pour changer les bouts. Alors, faisant mettre la carte, elle sera dans le sens opposé aux autres.

Vous donnez à mêler, et vous ferez mettre le jeu dans la poche. Comme la saillie de la carte est très-sensible au tact, vous trouvez facilement cette carte, et vous la retirez en la faisant nommer.

Comment comprendre, pour ceux qui ne connaissent pas ce moyen, qu'une carte, choisie à volonté, mêlée par la personne qui l'a prise et qui met le jeu dans sa poche, comment comprendre, dis-je, que l'on puisse la trouver?

Si, par hasard, la personne retournait sa carte, alors vous ne retourneriez pas le jeu.

Quand les cartes d'un jeu biseauté sont tournées dans tous les sens, pour les égaliser, il faut prendre le jeu sur les tranches et par les deux bouts, on tire de chaque main, et comme les cartes sont pressées par les endroits les plus larges, elles se dégagent facilement, et on retourne l'un des deux paquets, que l'on joint à l'autre.

On peut faire, avec un jeu ainsi préparé, une infinité de tours surprenants. Avec de l'imagination, on en im-

provise facilement de fort jolis. Par exemple, mettez toutes les figures d'un jeu dans le sens opposé aux autres cartes, faites mêler par un des spectateurs. Quand il vous rend le jeu, vous mettez dessus les figures, que vous dégagez d'un coup de main, et sous lesquelles vous avez la précaution de mettre le petit doigt. Vous dites à ce Monsieur : « Voulez-vous m'aider à faire un tour avec le jeu que vous venez de mêler? » Il est probable qu'il consentira. Alors, en enlevant les figures que vous tenez sur votre petit doigt, vous lui donnez le reste du jeu; et dans le moment, vous lui dites : « Mais, Monsieur, vous voulez me faire manquer le tour, puisque vous venez de m'escamoter toutes les figures. » Et vous les retirez de dessous son gilet de la manière que j'ai expliquée dans la multiplication des as.

Vous pouvez encore prendre les quatre rois et les disperser dans le jeu, en présence des assistants, et les ayant donnés à mêler, vous les faites trouver dans un chapeau, comme je l'ai indiqué section II de ce deuxième article. Nous aurons peut-être encore occasion de parler de ces cartes biseautées.

Nota. — On croirait, au premier abord, que l'on pourrait s'apercevoir de la préparation de ces cartes : ce serait une erreur; je ne crois pas que jamais cela soit arrivé. J'ai souvent vu jouer avec ces cartes jusqu'à ce qu'elles soient usées, sans que les personnes qui s'en étaient servies si souvent aient fait la moindre attention à cette légère différence de largeur dans les bouts.

SECTION XIX.

Annoncer d'avance qu'une carte qu'on va penser se trouve sur le jeu, et la montrer en la faisant nommer.

Voici bien le tour le plus audacieux que j'aie jamais vu exécuter. Je pourrais le faire, mais je n'oserais pas m'y hasarder devant quelqu'un, semblable, en cela, à ces personnes qui chantent passablement quand elles sont seules dans leur chambre, et qui ne trouvent plus de voix pour chanter en compagnie.

Le prestidigitateur qui faisait ce tour était Conus père; mais, connaissant son adresse et son intelligence des tours, cela ne m'étonnait pas. Lecteur, si vous voulez l'imiter, voici ce qu'il faut faire.

On arrange les cartes par dix-huitièmes, et on donne aux quatre genres de points un ordre qu'il faut classer dans sa mémoire. J'ai déjà parlé précédemment de cette méthode, et je ne la rappelle ici que parce qu'il est nécessaire de s'en servir. J'ai dit que l'ordre que j'avais adopté était pique, trèfle, carreau et cœur. On peut changer cet arrangement, si on le juge à propos, l'important est de s'en souvenir.

Les cartes étant ainsi disposées, vous vous présentez en faisant un faux mélange et en coupant plusieurs fois dans vos mains, comme par amusement, mais bien

dans l'intention de prévenir tout soupçon d'arrangement.

Pour savoir dans quelle disposition sont alors les cartes, il suffit de regarder celle de dessous par le principe de la carte à vue. Si, par exemple, vous avez vu sous le jeu le valet de trèfle, vous savez que le dix de trèfle est dessus, puisque cette carte est la suivante du valet du même point.

Je dis suivante, car si vous mettiez dessus ce valet, la carte qui viendrait après serait le dix.

Maintenant, venons à l'exécution. Vous vous adressez à une personne de la compagnie, en lui disant : « Madame, pensez une carte ; celle que vous allez penser est sur le jeu. Nommez-la. »

Supposons que l'on nomme la dame de pique, et que vous ayez vu le valet de carreau sous le jeu. Voici le calcul qu'il faut faire en un clin-d'œil (promptitude que l'habitude donne) : vous vous dites : le valet de carreau étant dessous, il y a encore quatre carreaux sur le jeu. Pour arriver à la dame de pique, il y a huit cœurs et deux piques, qui font dix cartes à joindre aux quatre carreaux ; ce qui fait quatorze cartes à faire passer de dessus en dessous par la coupe, pour que la dame de pique soit sur le jeu. Alors, en employant la troisième manière de faire sauter la coupe d'une main, vous divisez le jeu avec le bout des doigts, à l'endroit que le tact vous indique pour séparer ces quatorze cartes du reste du jeu. Vous fourrez l'annulaire dans la séparation, et vous faites sauter la coupe. Comme, en

la faisant sauter de cette manière, vous voyez la carte qui va dessous, vous savez si vous êtes tombé juste; car si vous voyez le roi de pique allant sous le jeu, vous êtes sûr que la dame est dessus. Si vous voyez une autre carte, il faut faire resauter la coupe en conséquence, pour arriver à voir ce roi de pique, et tant qu'il n'arrive pas.

Remarquez bien que cette manière de faire sauter la coupe n'a rien de suspect. On a simplement l'air de mêler les cartes d'une main, comme si on voulait faire preuve d'adresse; et cela se conçoit, car les spectateurs, regardant les cartes s'agiter et n'en voyant que le dos, ne se doutent pas que les figures vous passent sous les yeux. Je l'ai déjà dit et je le rappelle.

On sent bien qu'il faut pratiquer, pour acquérir cette sûreté de tact : cependant, cela n'est pas aussi difficile qu'on pourrait bien le penser d'abord. Sans m'être beaucoup exercé à ce tour, je le réussis souvent, et si je me trompe, ce n'est guère que d'une carte. Mais le cas devient un peu embarrassant quand la carte demandée est sous le jeu, parce qu'il est difficile de faire passer une seule carte en dessus. Il vaut mieux renouveler plusieurs fois la coupe.

Quand la carte pensée se trouve la deuxième en dessus, ce qui arrive assez souvent, alors c'est une circonstance heureuse, parce que vous montrez la première carte, et naturellement on vous dit que ce n'est pas celle qu'on a pensée. Vous remettez la carte sur le jeu, en disant d'un air mécontent : « Comment, vous

n'avez pas pensé la dame de pique? » On vous répond que c'est bien la dame de pique que l'on a pensée, mais que vous ne faites voir que le roi. En reprenant la carte sur le jeu, mais que vous filez, pour vous emparer de la seconde, en employant la deuxième manière de filer la carte, vous répliquez : « Mais vous vous trompez; j'en appelle à toute l'assemblée, et je demande si ce n'est pas là la dame de pique. » Alors tout le monde, voyant cette carte, pense que vous avez fait cette feinte exprès pour rendre le tour plus frappant.

Je recommande de s'exercer souvent à faire sauter la coupe d'une main, selon la troisième manière. C'est la meilleure et la plus utile, comme je l'ai dit en décrivant cette coupe. Elle est la seule que Conus père employait dans ses tours. Je recommande encore d'être en garde contre cette prévention que j'ai remarquée chez plusieurs personnes, qui est de se croire plus maladroit qu'on ne l'est et de n'être point apte à ce talent d'amusement. On s'imagine qu'il faut être doué d'une adresse extraordinaire pour faire des tours : on se trompe; si on le veut sérieusement, avec un peu plus ou moins de pratique, il est donné à tout le monde de devenir maître en peu de temps; je suppose, toutefois, que l'on ne soit ni paralytique ni manchot.

Il y a des choses qui paraissent à peu près impossibles au premier aspect : essayez-les avec attention, et vous ne tarderez pas à changer d'avis. Ceci me rappelle un fait dont j'ai été témoin il n'y a pas longtemps. J'ai

vu un jeune prestidigitateur qui, causant avec cinq ou six personnes, disait à l'une d'elles : « Pensez une carte et je vais vous la nommer sur-le-champ. Mais, pour que l'on soit sûr de la vérité, et que l'on ne croie pas que votre aveu soit dicté par la complaisance, dites votre carte tout bas à l'oreille de quelqu'un, moi étant éloigné. » On fit ce qu'il demandait, et sur huit ou dix fois qu'il a recommencé son expérience, il ne s'est pas trompé d'une.

Il ne nous fit pas un mystère de son secret. Il nous fit remarquer que les différents mouvements des lèvres dans la prononciation pouvaient facilement s'interpréter, étaient très-sensibles dans tous les noms de cartes, qu'on ne pouvait pas s'y tromper avec un peu d'habitude et en prêtant toute son attention; mais qu'il fallait se placer de façon à pouvoir apercevoir la bouche de la personne qui nomme la carte, sans qu'il soit d'une nécessité absolue de la voir dans son entier.

J'avais peine à ajouter foi à une perspicacité si puissante; cela me paraissait prodigieux; mais je ne tardai pas à être convaincu, quand je vis toutes les personnes présentes essayer l'expérience et réussir à peu près toutes. La plupart devinaient cinq fois dans six.

SECTION XX.

Faire voir une carte, la poser sur la table, et la faire changer sans y toucher, n'ayant pas d'autres cartes dans les mains.

Il faut, pour ce tour, une carte préparée de la manière suivante.

On dédouble, par exemple, un neuf de pique et un as de cœur. On colle ces deux cartes de façon à ce que le dos du cœur soit sur les points du pique, et sur le dos de ce pique on colle une des feuilles blanches qui proviennent du dédoublement. Cette carte paraît alors n'être qu'un as de cœur.

On peut faire soi-même ces points sur du fort papier, et on les colle dans la disposition qu'il vient d'être dit. Quand ces cartes sont sèches, on les lisse comme je l'ai expliqué dans la section VI.

Si cette carte qui ne représente qu'un as de cœur est regardée en travers à la lumière, on verra parfaitement le neuf de pique. Le point du cœur, qui doit s'adapter exactement au pique du milieu, sera éclipsé par ce point de pique et ne sera nullement apparent.

On comprend que cette carte peut servir à plusieurs tours. Ceux qui sont le plus surpris de ses effets, sont les prestidigitateurs, qui ignorent ce moyen, n'en connaissant pas d'autres que celui de filer la carte pour la changer.

Comme on ne donne ordinairement de séances que le soir, la difficulté, pour faire usage de cette carte préparée, est de ne laisser paraître aucune affectation, quand, pour faire voir le neuf de pique aux spectateurs, vous l'interposez entre eux et les bougies. C'est au moment où vous dites : « Messieurs, je pose ici, sur la table, ce neuf de pique, » que vous le placez devant et tout près des lumières ; mais ne vous y arrêtez pas : le temps d'un clin-d'œil suffit pour laisser apercevoir ce neuf de pique. L'ayant vu poser ainsi, les assistants sont bien persuadés que c'est le neuf de pique.

L'as de cœur n'est point du tout aperçu, comme on pourrait le croire, quoiqu'il soit en face des spectateurs, mais il faut vite baisser la carte en la passant près des lumières. Le même effet a lieu au jour comme aux lumières ; mais, dans ce cas, il faut que l'assemblée soit en face des fenêtres, et que vous soyez près de celles-ci.

On peut produire un effet merveilleux, si on se sert de cette carte pour terminer le tour de l'escamotage des quatre as, de la section VI. Quand vous arrivez à la dernière, vous prenez cette carte, qui est disposée sur le jeu. Vous posez ce jeu sur la table, et vous dites : « Je n'ai plus qu'un as à prendre. » En disant ces mots, vous passez la carte près des bougies, en faisant le mouvement qui est naturel pour aller toucher la main de la personne qui tient les as. Et, d'ailleurs, ce geste de faire voir la carte est interprété par les spectateurs, comme si vous disiez : Voilà celle qui

va devenir mon quatrième as. Vous le baissez vite et le jetez sur la table. On conçoit l'étonnement des spectateurs, qui, venant de voir un neuf de pique, voient dans le moment un as de cœur, et sans avoir perdu la carte de vue. Etonnement d'autant plus grand, que vous n'aviez dans les mains que cette seule carte, qui vient de changer subitement d'une manière si extraordinaire.

Je le répète, on peut faire, au moyen de cette carte transparente, plusieurs tours surprenants que l'imagination doit suggérer. Je vais seulement en expliquer un seul, qui pourra en inspirer d'autres.

Faites faire par un ébéniste une petite boîte bien simple, de la forme d'une carte, et un peu plus grande, bien entendu. Il faut que les deux parties soient absolument pareilles en tout. Cette boîte doit être environ d'un pouce d'épaisseur, les deux parties ensemble, lesquelles sont jointes par deux charnières. Faites un point de cœur sur le dos d'un neuf de pique. Conséquemment, cette carte sera as de cœur d'un côté, et neuf de pique de l'autre.

Mettez, quand vous voudrez faire le tour, la carte transparente sur le jeu, et le vrai neuf de pique dessus.

Donnez la boîte à tenir à une personne. Ouvrez le jeu, comme si vous vouliez prendre la première venue; mais prenez la carte double en la laissant voir du côté de l'as. (Cette carte était mise d'avance dans le jeu.) Mettez-la dans la boîte, que vous reprenez des

mains de la personne, sous prétexte de faire voir aux spectateurs que c'est l'as de cœur que vous venez d'y placer. En fermant la boîte par la partie dans laquelle se trouve la carte, cette carte se retourne naturellement et paraîtra, en rouvrant la boîte, du côté du neuf de pique. Vous remettez cette boîte entre les mains de la personne qui la tenait. Maintenant, vous faites un faux mélange, et vous dites : « Je vais prendre une carte, n'importe laquelle, que je vais poser sur la table. » En parlant ainsi, vous prenez sur le jeu le véritable neuf de pique, que vous montrez, et continuant de parler, vous dites : « Il est question de faire passer invisiblement ce neuf de pique dans la boîte que Madame tient fermée, et de faire venir l'as de cœur qui est dans cette boîte à la place du neuf de pique. Ne croyez pas, Messieurs, que je vais en prendre un autre adroitement sur le jeu. Pour prévenir tout soupçon, je mets ce jeu sur la table, et je pose ici le neuf de pique. » En disant : « *Ne croyez pas, Messieurs, que je vais en prendre un autre sur le jeu,* » vous avez posé sur ce jeu la vraie carte, comme geste indicatif, et en feignant de la reprendre, vous avez pris la seconde par le principe de la carte filée par le deuxième moyen ; et comme, en disant : « *Je pose ici ce neuf de pique,* » vous le passez près de la lumière, les spectateurs, l'apercevant, ne peuvent pas penser que vous l'avez changé, et leur surprise est grande quand vous découvrez l'as de cœur, et que vous faites voir, en ouvrant la boîte, que le neuf de pique en a pris la place.

Il faut reprendre le jeu sur la table dans le moment où la personne qui tient la boîte l'ouvre sur votre intention, parce que, quand elle fait voir le neuf de pique, vous prenez cette carte et vous la mettez dans le jeu aussitôt, en priant les assistants de visiter la boîte, pour s'assurer qu'il n'y a point de double fond. Mais vous avez dû placer la carte double dans le jeu, de façon à pouvoir faire sauter la coupe, pour l'enlever et la poser sur la planchette, en même temps que vous mettez le jeu sur la table.

Quant à la carte transparente, vous la reprenez comme une autre carte, et vous la remettez dans le jeu. Cependant, il serait bon de la prendre avec l'autre sur laquelle vous la mettriez, afin de pouvoir les enlever ensemble et les mettre à l'abri de toute investigation; car il faut toujours prévoir et prévenir les éventualités fâcheuses; il pourrait arriver, qu'ayant laissé ces deux cartes dans le jeu, il prendrait fantaisie à quelqu'un de mettre la main dessus pour l'examiner, et qu'il pourrait y trouver ces cartes.

L'invention de la carte transparente est due à un ancien ami, M. *Théodore Massy,* qui était amateur et très-ingénieux pour trouver des moyens relatifs à la physique amusante.

SECTION XXI.

Une carte ayant été prise et mêlée dans un jeu que l'on étale circulairement sur une table, au milieu de laquelle on aura placé un pivot armé d'une aiguille à cadran, faire qu'en tournant l'aiguille, sa pointe s'arrête sur la carte prise et mêlée.

Ce tour est aussi de l'invention d'un amateur, à ce que m'a dit un habile prestidigitateur qui m'en a donné le secret, en m'avouant que, bien que ce secret fût d'une simplicité puérile, il en avait été fort intrigué.

On place verticalement un pivot sur un plateau de bois d'une circonférence convenable pour contenir autour et tout juste les trente-deux cartes du jeu de piquet. Sur ce pivot, on adapte une aiguille semblable à celles que les marchands d'oublies mettent sur leurs boîtes, pour confier au hasard le sort de leur marchandise. Si on n'a pas de plateau, on peut se servir d'une table ordinaire, sur laquelle on tracera un cercle capable de contenir les trente-deux cartes placées l'une contre l'autre. Ce dernier préparatif me paraît encore le meilleur.

Ces dispositions prises, on fixe le pivot muni de son aiguille au milieu de la table.

Après avoir exécuté un certain nombre de tours de cartes, on en fait tirer une, et on donne le jeu pour y mêler celle qui a été prise librement. Ensuite on place

toutes les cartes autour du cercle, les figures en dessous. On fait tourner fortement l'aiguille, dont la pointe s'arrête sur la carte qui a été prise. On la fait nommer, et on la retourne pour prouver que l'aiguille ne s'est pas trompée.

Explication. — Au lieu de prendre un jeu complet, on en prend un composé de toutes cartes semblables, mais on a soin de mettre sous ce jeu une carte d'un point différent des autres, et on la laisse voir sans affectation. Cette carte est mise pour qu'on n'en voie pas sous le jeu une pareille à celle qu'on a tirée. On ne doit pas s'inquiéter de cette carte, car ce serait un grand hasard si la touche s'arrêtait sur elle. Mais si ce hasard arrivait jamais, on en serait quitte pour recommencer le tour, en attribuant ce malheur à l'humidité de l'air ou à l'influence de la lune qui, pouvant déplacer les eaux de la mer, a bien pu déranger vos cartes. Et si quelques personnes paraissaient douter de l'excellence de vos raisons, voici celles que vous pourriez leur donner pour les convaincre :

« *Messieurs, ce que je viens de vous dire est sérieux; car vous avez dû remarquer plusieurs fois que, dans le temps de la pleine lune, et même souvent plus tôt, pourvu que le ciel soit bien pur, parce que, s'il y avait le moindre nuage, on ne verrait rien. On dit qu'il faut prendre tant de précautions, que plusieurs personnes y ont renoncé. Cependant j'en ai connu qui m'ont assuré qu'ordinairement cela ne manque jamais, mais qu'il faut être très-attentif. Quant à cela, je le crois bien, parce que j'ai*

rencontré plus de vingt naturalistes qui m'ont dit n'avoir jamais pu y parvenir. Cependant, si la chose est vraie, comme les physiciens nous l'assurent, on doit penser qu'il y a dans la nature des effets dont les causes nous seront peut-être éternellement cachées ; car si le phénomène dont je viens de parler a été observé par tant de personnes, comment se fait-il qu'aucune n'ait pu nous rendre raison d'un résultat aussi extraordinaire? J'en appelle à votre sagacité; quant à moi, j'avoue que je n'y comprends rien du tout, mais je n'en suis pas moins persuadé que c'est ce qui m'a empêché de réussir le tour. »

Après un raisonnement aussi sublime, je ne crois pas qu'il puisse y avoir un esprit assez rétif pour se montrer rebelle à l'évidence de vos arguments. D'ailleurs, ce qu'on ne comprend pas est toujours très-persuasif, et je vous conseille d'user de ce moyen quand un accident malheureux vous arrivera, car les plus récalcitrants n'auront plus d'objections à vous faire. Revenons à notre tour.

Si on reproche à l'inventeur la frivolité de son procédé, je réponds que les moyens, quels qu'ils soient, sont toujours bons quand le but qu'on se propose est atteint. Si le tour est accueilli tel qu'on l'a présenté, on n'a rien à demander de plus. Les spectateurs vous ayant vu faire plusieurs tours avant celui-ci, et constamment avec des jeux bien conditionnés, sont loin de soupçonner la supercherie, et la carte qu'ils ont aperçue sous ce faux jeu aurait suffi pour arrêter tout soupçon.

Réflexion. — Des personnes sérieuses et d'une humeur un peu chagrine, comme il s'en rencontre trop souvent, malheureusement pour elles, trouveront sans doute d'un mauvais goût la bouffonnerie amphigourique dont je viens de me servir; mais je leur dirai qu'il faut avoir égard aux circonstances. Quand on fait des tours pour amuser une assemblée nombreuse, il faut adopter tout ce qui peut augmenter sa gaîté, et j'ai eu occasion de remarquer qu'à cet effet, la plaisanterie dont il est question était de celles qui ont souvent plus de succès que des saillies spirituelles. D'ailleurs, qui ne sait qu'en société, les bonnes grosses bêtises, pourvu qu'elles ne choquent pas la bienséance, sont plus propres que les traits d'esprit pour désopiler la rate?

Je ferai observer aux prestidigitateurs qui voudront user de ces amphigouris, que pour qu'ils fassent tout leur effet, il faut les débiter avec la gravité doctorale et le ton qui convient au sujet.

Que l'on se figure la situation comique dans laquelle se trouvent les spectateurs en écoutant ce singulier discours; car, le prenant d'abord au sérieux, chacun cherche à saisir un sens dans des phrases qui n'en ont point du tout. On se regarde, comme pour se demander l'explication de ce que l'on entend sans rien comprendre; mais on ne tarde pas à s'apercevoir de la mystification. Alors une explosion d'hilarité termine ordinairement cette scène.

On sent qu'il n'est pas difficile de composer de ces

phrases amphigouriques; chacun peut les faire selon son idée; mais il ne faut s'en servir qu'à propos, et quand la circonstance le permet.

Il y a encore une autre manière de parler sans rien dire : c'est une espèce de baragouinage dans lequel on n'entend que certains mots intelligibles, mais qui ne se rattachent à aucun sens. Cette mystification, étant faite à propos, est encore plus comique que la précédente.

Comme ce n'est qu'un amas de mots sans suite et sans signification, on peut aisément en composer soi-même. Je vais seulement en jeter un sur le papier, pour en donner une idée.

Si, par hasard, une personne dont le caractère et la position sociale commandent des égards et de la considération, venait à vous interpeller sans façon, pour avoir l'explication d'un tour, comme cela arrive quelquefois, et que vous n'osiez, par déférence, répondre par un refus, ne vous déconcertez pas, et en témoignant le désir de la satisfaire, faites-lui la démonstration suivante avec le plus grand sérieux :

« *Monsieur, voici le moyen dont je me sers et comme il faut l'exécuter. D'abord, je vous dirai qu'il est encore pour cette épreuve à présent seulement ici pour la chose, quand je l'ai retenue du cokacé pour y voir en bleu tayé du côté du fond; car il faut canapalabapal croyant qu'il passe là en le prenant par un bout. De sorte, comme vous voyez, qu'il est encore ici par ce moyen pour deux causes. La première, on doit, autant pour tout en avoir*

un dans sa poche afin qu'on n'y voie pas l'autre ; parce que, comme je vous le disais tout-à-l'heure, en donnant tout y va quand la boîte est fermée ; mais aussi vous comprenez qu'on ne peut inani par en bas, et que par la raison qu'il a touché au ressort, il surprend d'autant mieux qu'il n'est pas dans la main.

» *Voilà, Monsieur, la meilleure manière. En suivant exactement ce que je viens de vous dire, il n'est pas possible de manquer ce tour, et vous pourrez le faire aussi bien que moi.* »

Soyez sûr que l'on ne vous en demandera pas davantage, et qu'on sera très-satisfait de votre explication, que je vous conseille de débiter vivement pour la rendre plus persuasive et plus convaincante.

SECTION XXII.

Deviner de suite les cartes qu'on prend librement dans un jeu.

Il faut avoir un jeu arrangé dans un ordre qui laisse paraître les cartes bien mêlées. En voici un fort simple.

Retenez ces noms, qui forment une phrase intelligible qui aide la mémoire, en les prononçant dans l'ordre qui suit : « *Huit rois valent neuf dames dix sept as.* » Le mot *valent* signifie *valet.*

Retenez aussi l'ordre des quatre genres de cartes

dont nous avons déjà parlé, qui est : pique, trèfle, carreau et cœur. Voici comme il faut les placer. Le premier genre, c'est pique, et la première carte de la phrase est un *huit;* mettez donc le huit de pique sur la table. Le second genre de point, c'est trèfle, et la deuxième carte de la phrase, c'est un *roi;* mettez sur le huit de pique le roi de trèfle. Le troisième mot de la phrase c'est *valent*, et le troisième du genre, c'est carreau ; vous mettez le valet de carreau sur les deux cartes déjà placées. Et ainsi de suite, en observant toujours ces deux ordres. Voici comment sera composée la première série, les cartes étant placées l'une sur l'autre : huit de pique, roi de trèfle, valet de carreau, neuf de cœur, dame de pique, dix de trèfle, sept de carreau, as de cœur.

Remarquez, qu'ayant placé l'as de cœur, dont le point est le quatrième dans l'ordre des genres, il faut recommencer par pique. Mais comme, après l'as, on reforme une autre série par un huit, et que celui de pique est passé, il faut alors mettre le huit de trèfle, puisque le trèfle suit le pique; et vous continuez en conservant toujours ce système d'arrangement, de sorte qu'ayant mis le huit de trèfle, c'est le roi de carreau qu'il faut placer dessus, etc.

Le jeu étant ainsi préparé, si vous faites prendre une carte, il faut toujours couper à l'endroit où la carte a été prise. Il suffit de mettre dessous le paquet de dessus. Donnez un coup d'œil sur la carte de dessous. Si, par exemple, vous voyez le valet de trèfle, en récitant

mentalement la phrase, vous savez que c'est un neuf qui suit le valet; et connaissant l'ordre des quatre genres de points, vous savez aussi que ce neuf est celui de carreau, puisque ce dernier point suit le trèfle; donc c'est le neuf de carreau qu'on a pris.

Autre exemple : si vous voyez la dame de carreau sous le jeu, après avoir coupé, par l'ordre des cartes, vous savez qu'un dix suit une dame, et par l'ordre des genres de points, que le cœur suit le carreau; donc c'est le dix de cœur qu'on a tiré.

Si on veut s'en donner la peine, une demi-heure de pratique suffit pour se mettre parfaitement au fait.

Mais j'ai ici une observation importante à faire. Comme les séries commencent par un huit, on ne peut pas (pour les huit seulement) suivre l'ordre des genres de points comme je l'ai recommandé; car, ayant pris le huit de pique pour première carte de la première série, et cette série se terminant par l'as de cœur, vous ne pouvez que mettre le huit de trèfle sur cet as de cœur pour commencer la seconde série. Et comme le cœur, d'après notre système, doit être suivi d'un pique, l'ordre est donc interverti. Il en est de même pour les autres huit. Mais il est très-facile d'obvier à cet inconvénient. D'après le petit dérangement que je viens de dénoter, le huit de pique et l'as de carreau sont toujours ensemble, comme le huit de cœur avec l'as de trèfle. Pour ne pas vous tromper, retenez dans votre mémoire ces deux mots : *picar, trefcœur*. Dans le mot *picar*, la première syllabe signifie pique, et la

seconde carreau ; dans le mot *trefcœur*, la première syllabe vous rappelle trèfle, et la deuxième, cœur. Vous retournez le mot, si la carte que vous voyez sous le jeu l'exige. Expliquons cela.

Si vous voyez l'as de trèfle sous le jeu, pensez au mot qui vous indique le point qui s'accouple avec le trèfle ; vous trouverez cœur ; donc on a pris le huit de cœur. Si vous voyez l'as de cœur, vous savez que le cœur s'allie avec le trèfle ; donc c'est le huit de trèfle qui a été tiré.

C'est la même chose pour le pique et le carreau. Si vous voyez sous le jeu l'as de carreau, c'est le huit de pique qu'on a enlevé. Si vous voyez l'as de pique, c'est le huit de carreau qu'on a retiré.

Vous voyez qu'avec ce jeu, dans lequel toutes les cartes paraissent parfaitement mêlées, vous pourrez connaître toutes celles qu'on tirera librement. Il sera bon de couper plusieurs fois de suite devant les spectateurs avant de faire prendre la carte, pour prévenir tout soupçon d'arrangement, car, quand on voit couper les cartes, on croit généralement que si elles étaient placées dans un ordre donné, cet ordre serait interverti.

On comprend que l'on peut faire, avec ce moyen, beaucoup de tours surprenants. Je vais en décrire un, pour donner une idée du parti que l'on peut tirer de cet arrangement.

SECTION XXIII.

Etaler un jeu sur la table, les figures en dessous; prier quelqu'un d'en détacher une carte à volonté, et faire qu'une carte prise dans un autre jeu soit précisément celle qu'on a indiquée au hasard et librement.

Vous aurez soin de préparer par dix-huitièmes un second jeu que vous placerez d'avance sur la table. Vous ne négligerez pas d'établir un ordre de placement dans les quatre genres de points, afin d'être plus à portée de vous y reconnaître, dans la recherche d'une carte que vous serez obligé de faire promptement.

Après avoir fait un faux mélange avec le jeu arrangé comme je l'ai expliqué ci-dessus, section XXII, et montré que les cartes sont bien pêle-mêle, vous les étalez sur la table, les figures en dessous, en faisant une longue bande, mais en prenant garde qu'il n'y en ait pas de séparées tout-à-fait. Vous invitez une personne à venir en choisir une et à la détacher des autres. Vous ramasserez les cartes, en prenant d'abord à l'endroit même où on en a pris une. Vous ramassez de suite l'autre partie du jeu, dont vous faites un paquet que vous mettez sur le premier. En rassemblant ces deux paquets et en les frappant sur la tranche comme pour les égaliser, vous jetez un coup d'œil sur la carte de dessous. Cette carte était la dernière du premier pa-

quet que vous avez ramassé, et, par conséquent, celle qui précédait la carte qui a été séparée des autres. En connaissant cette carte, vous connaissez naturellement celle qui suit. Vous laissez sur la table ce premier jeu, un peu éloigné de la carte qui en a été retirée. Vous allez prendre le jeu arrangé par dix-huitièmes ; il ne vous faut qu'un instant pour trouver la pareille à celle qui a été choisie; vous la faites tirer forcément, ensuite vous demandez à la personne qui a séparé la carte des autres du premier jeu, le nom de cette carte. Cette personne, ne l'ayant pas vue, répondra qu'elle n'en sait rien. Alors vous dites : « Monsieur, personne ne connaît cette carte que vous avez touchée au hasard et à votre volonté. Ni vous ni moi ne l'avons vue. Mais, pour savoir ce qu'elle est sans la retourner, il suffira de regarder celle que Madame vient de tirer à son choix dans ce jeu ; car je veux que cette carte soit la même que celle qui est sur la table, et que vous avez bien voulu séparer des autres. » On fait voir les deux cartes, et chacun en reconnaît l'identité.

On concevra l'effet que doit produire ce tour sur l'esprit des spectateurs, si l'on réfléchit que personne ne se doute que les cartes sont arrangées, et que tous les assistants sont persuadés que la carte qui a été tirée dans le second jeu l'a été librement, puisque l'on ne vous a pas vu chercher dans ce jeu pour en mettre une à votre disposition, comme on serait obligé de le faire, si les cartes n'étaient pas arrangées par dix-huitièmes.

Je finis la description des tours de cartes, dont aucun, selon ma conviction, n'a encore été publié. Ayant feuilleté les ouvrages d'Ozanam, de Guyot et de Decremps, je n'ai trouvé dans ces douze volumes que trois ou quatre tours qui soient bien composés et dignes du temps actuel. Je n'ignorais pas ces tours; mais, comme je me suis fait une loi de n'admettre dans mon livre que ce qui, jusqu'à ce jour, n'a pas été écrit, je voulais les passer sous silence. Néanmoins, en pensant que les amateurs qui ne possèdent pas les ouvrages que je viens de citer, seraient privés de quelques jolis tours, j'éprouvais des regrets, j'étais tenté, j'hésitais. J'ai enfin triomphé de mes scrupules, et je donne ces tours à la suite de ceux que je viens de décrire, dans l'intérêt des personnes qui ne les connaissent pas, espérant que l'on ne m'en saura pas mauvais gré.

Cependant, après avoir donné ces trois ou quatre tours tels qu'ils sont écrits dans les livres d'où je les ai tirés, je me permettrai de faire quelques observations tendant au perfectionnement de ces tours, en priant le lecteur de ne pas attribuer à une manie de frondeur les censures que je pourrais faire.

Faire disparaître d'un jeu une carte pensée, pour la faire trouver dans tout autre endroit.

Je commence ce petit supplément par un tour qui est de très-peu d'importance, parce qu'on n'en a pas tiré parti. Ce jeu est de pure combinaison arithmétique; je n'en parle que parce qu'à l'aide de la prestidigitation, j'ai pu y ajouter une circonstance qui le rend réellement étonnant, de peu de chose qu'il était. Ceci prouvera qu'en mêlant l'adresse aux tours de calcul, on peut leur donner beaucoup plus d'éclat.

J'ai trouvé ce petit tour dans un ouvrage intitulé *Dictionnaire des jeux familiers.*

On prie quelqu'un de penser une carte. On fait trois tas sur la table, en mettant alternativement une carte sur chaque tas, jusqu'à la fin du jeu. On demande à la personne qui a pensé la carte, dans quel paquet elle se trouve. Vous prenez le tas indiqué, et vous mettez les deux autres dessous. Vous faites trois fois la même chose, en mettant toujours le tas désigné sur les deux autres. A la troisième fois, la carte pensée se trouve dessus. Je veux dire qu'elle est la première du tas indiqué. Vous ramassez les paquets comme il est dit, et la carte se trouve la première du jeu. En relevant vivement les cartes, les spectateurs ne font pas attention où va celle qui a été pensée, et, d'ailleurs, ils sont loin de croire que vous la connais-

sez déjà. Alors, au lieu de la nommer bonnement, comme cela est conseillé dans l'ouvrage cité ci-dessus, et de terminer ainsi le tour, enlevez la carte et donnez le jeu à mêler. Dans le temps que l'on mêle, vous mettez à votre poche la carte que vous avez dans la main. Ensuite, recommandez à la personne qui tient le jeu de le serrer entre ses doigts, et dites : « Monsieur, non-seulement je connais votre carte et puis vous la nommer, mais, de plus, je veux l'escamoter. » Vous frappez sur le jeu, en ordonnant à la carte d'en sortir et d'aller dans votre poche. Vous la retirez pour la faire voir après qu'on l'aura nommée.

On peut faire mieux encore. Pendant que l'on mêle les cartes, on va chercher une de ces boîtes mécanisées dont je donnerai la description dans la troisième partie de cet ouvrage, et vous mettez dans cette boîte la carte que vous avez enlevée. Cette carte n'est pas visible et ne paraît que quand vous le voulez. Vous revenez et vous faites voir qu'il n'y a rien dans la boîte que vous donnez à tenir à quelqu'un. Vous frappez sur le jeu que l'on tient comme je l'ai dit, en ordonnant à la carte pensée de passer dans la boîte. On l'ouvre pour faire voir la carte, et on recommande de visiter le jeu, pour prouver que la carte n'y est plus.

Plusieurs personnes ayant pris chacune une carte, donner ces cartes à mêler, et faire que l'une d'elles se change successivement en toutes celles qui ont été prises.

Ce tour a été très-bien décrit par Decremps ; il est encore un des plus beaux que l'on puisse faire. Cependant, je me permettrai de ne pas me conformer tout-à-fait à sa méthode, parce qu'il y a quelques particularités à ajouter et quelques choses à retrancher.

Par exemple, le paragraphe 8. Il enlève deux cartes, et donne le jeu à mêler. Donner le jeu à mêler n'est ici qu'un prétexte inutile, pour avoir occasion de regarder la carte qu'il ne connaissait pas parmi les deux qu'il a enlevées. Il est toujours dangereux d'enlever des cartes quand on doit les tenir un certain temps dans sa main, comme celui qui est employé pour mêler les cartes. On ne doit se servir de ce moyen que quand il est inévitable. Ici, c'est inutile. Si on a besoin de voir dans le jeu une carte qui vous est inconnue, on doit avoir recours au principe de la carte à l'œil; mais on ne le connaissait pas du temps de Decremps.

Je vais donc décrire ce tour selon ma manière de l'exécuter.

Je fais prendre une carte, en affectant de laisser choisir librement celle qu'on voudra. Je la fais mettre dans le jeu, et, par la carte à l'œil, je la connais. Je fais

tirer forcément cette même carte par quatre ou cinq personnes éloignées les unes des autres, afin qu'elles ne voient pas que c'est la même qu'elles ont tirée; à chaque fois, je fais un faux mélange. Quant à la dernière que je fais prendre, je la laisse entre les mains de la personne. J'en fais tirer une seconde, que je reconnais aussi par le moyen de la carte à l'œil, après l'avoir fait remettre dans le jeu. Je coupe à l'endroit où on vient de la mettre; je fais poser dessus celle qui est restée dans les mains de la précédente personne. Je couvre ces cartes de l'autre paquet. Je fais sauter la coupe, et les deux cartes se trouvent sur le jeu. Ici, je nomme ces deux cartes avec d'autres qui n'ont pas été prises, comme pour prouver que je connais toutes celles qui ont été tirées; mais, dans le fait, pour détourner tout soupçon que l'on pourrait concevoir contre la diversité des cartes; car chacun, entendant nommer la sienne, croit que les autres sont celles qui ont été tirées par les autres personnes.

On n'a pas perdu de vue que la première carte qui est sur le jeu est celle qui a été tirée plusieurs fois. Je fais prendre librement une troisième carte, je la demande à la personne qui l'a prise pour la faire voir aux spectateurs. Je fais filer la carte, en disant à cette dernière personne : « Madame, ce n'est plus votre carte; c'est celle de Monsieur. »

Remarquez qu'ayant fait filer la carte, j'ai dans la main celle qui a été tirée plusieurs fois. Je la montre à toutes les personnes qui l'ont prise, et toujours en di-

sant, en baissant la carte : « Ce n'est plus la vôtre, c'est celle de Madame. » Mais, pour donner plus d'action à ce tour, à chaque fois que je feins de la changer, je fais craquer la carte.

Comme ce mouvement est employé dans certains tours, je vais donner la manière de l'exécuter.

Pour produire ce bruit, on tient la carte avec l'index et le pouce, et sur cet index, on met le reste des doigts l'un sur l'autre. Je les serre fortement pour leur donner de l'élasticité, et les laissant échapper l'un après l'autre, chacun d'eux vient frapper la carte assez fort pour occasionner un bruit très-sensible. Ce mouvement est nécessaire dans le tour dont nous nous occupons, car il faut bien mettre en évidence quelque chose qui soit censée opérer la métamorphose. Reprenons le tour.

Quand cette même carte a été présentée à toutes les personnes qui l'avaient prise, il reste à montrer celle qui était dessous, et qui se trouve actuellement sur le jeu. Mais je feins de l'oublier, en disant : « Je crois que j'ai donné les cartes à toutes les personnes qui en ont tiré. » En prononçant ces paroles, je fais filer la carte. La personne qui attend la sienne me rappelle que je ne la lui ai pas montrée : je la prie de la nommer, et je la lui fais voir.

Je fais une dernière fois filer la carte pour en prendre une quelconque; et, comme si je craignais d'avoir encore oublié quelqu'un, je demande si tout le monde a vu sa carte; mais on ne répond pas. Alors,

faisant craquer celle que j'ai dans les doigts, je la montre en disant : « Eh bien ! ce n'est plus celle de personne. »

La différence qu'il y a entre la méthode de Decremps et la mienne, c'est que je laisse prendre librement la première carte, qui est celle qui doit être tirée plusieurs fois; que je n'enlève pas les deux cartes mises sur le jeu, opération qui donne une difficulté de plus, et qui est tout-à-fait gratuite; que je ne prends pas de suite sur le jeu la carte qui a été prise plusieurs fois, mais que j'en fais tirer une autre que je fais voir, et que je file pour avoir celle qui doit faire le sujet des métamorphoses; qu'enfin, après avoir montré toutes les cartes à ceux qui en avaient pris, je termine le tour par faire une dernière fois filer la carte, pour en faire voir une qui n'a appartenu à personne : ce qui confirme une fois de plus que toutes les cartes prises étaient différentes.

Parmi quelques petits tours de cartes décrits dans Guyot, j'en ai trouvé deux forts jolis, que je ne m'attendais pas à y rencontrer, et dont je n'ai pas parlé précédemment, sachant qu'ils étaient publiés. Je vais les écrire littéralement, et conformément au texte de Guyot.

Les cartes changeantes sous les mains,

Il faut avoir dans votre jeu une carte qui soit double (par exemple, un roi de pique), que vous placerez dessous le jeu; vous mettrez au-dessous de ce roi, une carte quelconque, comme un sept de cœur, et dessus le jeu votre second roi de pique; vous mêlerez le jeu sans déranger ces trois cartes, et montrant le dessous du jeu, vous faites voir à une personne le sept de cœur, vous le retirez avec le doigt, que vous avez eu le soin de mouiller, et feignant alors d'ôter ce sept de cœur, vous ôtez le roi de pique, et le posant sur la table, vous dites à cette même personne de couvrir avec sa main ce prétendu sept de cœur; vous mêlez une seconde fois le jeu, sans déranger la première et dernière carte, et ayant fait passer sous le jeu le second roi de pique, vous le montrez à une autre personne et en lui demandant quelle est cette carte; vous la retirez avec le doigt, et vous ôtez le sept de cœur, que vous lui faites couvrir de la main; vous commandez au sept de cœur (qu'on croit être sous la main de la première personne) de passer sous celle de la seconde, et réciproquement au roi de pique (qui paraît avoir été mis sous la main de la seconde personne) de passer sous celle de la première, vous faites lever les mains et remarquer que le changement s'est fait.

Nota. — Les deux cartes semblables et l'attention

qu'on a de faire remarquer à la seconde personne le roi de pique, fait paraître cette récréation assez extraordinaire.

Je vais aussi me permettre quelques observations sur ce tour pris dans l'ouvrage de Guyot. D'abord, il ne faut pas laisser aux spectateurs le temps de réfléchir. On passe de suite à un autre tour. Il m'est arrivé quelquefois que des personnes très-attentives disaient tout haut : « Mais je crois qu'il faut deux cartes pareilles pour faire ce tour. » Pour parer à cette fâcheuse réflexion, j'avais soin d'enlever une des deux cartes aussitôt le tour fini.

Au lieu de faire mettre les mains sur les cartes, je prie les deux personnes de les approcher l'une de l'autre et de les faire toucher ; ou je prends la baguette magnétique et je recommande de faire toucher les cartes aux deux bouts de cette baguette, en disant qu'elle a la vertu d'opérer ce prodigieux changement au moment où elle entre en communication avec les cartes. Ces simagrées sont souvent nécessaires pour donner un air plus mystérieux aux tours.

Quand Guyot dit qu'en feignant d'ôter le sept de cœur avec le doigt mouillé, on ôte le roi de pique, on conçoit qu'il veut dire qu'il faut faire glisser la carte ; car celui qui ne connaît pas ce principe, serait bien gauche s'il voulait prendre la seconde carte sous le jeu sans faire glisser la première en arrière.

Voici le deuxième et dernier tour que je prends dans Guyot. Il est aussi très-bien composé. C'est un tour de carte pensée, mais qui tient tout-à-fait à la prestidigitation. Je l'écrirai littéralement comme le précédent, avec d'autant plus de raison qu'il est bien expliqué et en peu de mots, chose difficile pour les tours. Je me réserve cependant de faire quelques observations que je crois nécessaires.

De quatre cartes qu'on fait prendre au hasard dans le jeu, en laisser penser une et la deviner.

Il faut laisser prendre à volonté quatre cartes dans un jeu, et dire à la personne qui les a choisies, d'en penser une à son choix. Ayant repris ces quatre cartes, on en mettra adroitement deux au-dessus du jeu et deux au-dessous; et sous ces deux dernières, on mettra quatre cartes quelconques; on étalera ensuite le dessous du jeu sur la table, en faisant voir seulement huit ou dix cartes, et on demandera à cette personne si la carte qu'elle a pensée s'y trouve. Si elle répond que non, vous serez sûr qu'elle est dans les deux cartes que vous avez mises au-dessus du jeu; pour lors, vous les ferez passer par-dessous; et lui montrant le dessous du jeu, vous lui direz : « N'est-ce pas là votre carte? » Si elle dit encore que non, avec le troisième doigt, que vous

aurez légèrement mouillé, vous retirez cette même carte, et lui direz de retirer elle-même sa carte de dessous le jeu.

On peut également la retirer soi-même et la montrer.

Si la personne vous disait que la carte qu'elle a pensée se trouve dans les premières qui lui ont été montrées d'abord, il faudra retirer subtilement les quatre cartes qui ont été mises sous le jeu, afin que les deux cartes où se trouve celle qui a été pensée, soient au-dessous du jeu, et vous lui ferez de même voir ou tirer sa carte, comme il a été expliqué ci-dessus.

Observations. — Je crois qu'il est bon d'expliquer au lecteur comment il faut mettre *adroitement* deux cartes dessus et deux dessous, comme Guyot le recommande, mais en oubliant d'en donner le moyen ; je vais remplir cette lacune.

Tenant le jeu dans la main, on l'ouvre avec le pouce, ce qui est très-facile ; et tenant de l'autre main les quatre cartes, on les met dans le milieu qui vous est préparé par le pouce, mais avec l'attention de mettre le petit doigt entre ces quatre cartes. Vous faites sauter la coupe : alors il y a deux cartes dessus et deux dessous de ces quatre cartes que vous venez de mettre au milieu du jeu.

Dans le cas où il faudrait retirer les quatre cartes indifférentes qui ont été mises dessous, Guyot dit qu'il faut les retirer subtilement : il serait encore bon d'enseigner comment il faut faire pour les ôter *subtile-*

ment, ce qui n'est pas aussi facile qu'on pourrait le penser. Cela se fait quand, ayant étalé les cartes pour demander si on voit celle qu'on a pensée, il a été répondu que oui; alors, en ramassant les cartes, on met le petit doigt sous les quatre dernières, et on fait sauter la coupe pour faire venir ces quatre cartes sur le jeu. La face des cartes est en dessus, mais cela n'y fait absolument rien.

Encore une observation importante : Guyot dit aussi qu'il faut mettre quatre cartes quelconques sous les deux de dessous; mais ceci, qui paraît n'être rien, est le plus difficile du tour. S'il ne s'agissait que de prendre quatre cartes dans le milieu du jeu et de les mettre tout simplement dessous, rien de plus aisé. Mais il ne faut pas oublier que les yeux des spectateurs sont constamment braqués sur vos mains, et si on vous voit mettre quelques cartes sous le jeu, on pensera bien que ce n'est pas sans dessein : les doutes s'élèvent, les conjectures trottent dans l'esprit, et par cela on arrive quelquefois à deviner vos moyens. C'est ce qu'il faut éviter. Il y a des principes pour tout, et ici comme ailleurs. Donc, dans le cas dont il est question en ce moment, pour mettre ces quatre cartes sous le jeu sans faire naître de soupçons, voici la manière qu'il est d'autant plus utile de connaître, qu'elle est souvent employée dans les tours. Ce qui oblige le plus à avoir recours à ce procédé, c'est qu'il faut compter des cartes, et n'en mettre ni plus ni moins que ce qui est nécessaire.

Je suppose que vous ayez l'habitude de tenir le jeu dans votre main droite. Prenez de la gauche un paquet sur le jeu, et avec le pouce de la main droite, glissez, l'une après l'autre, quatre cartes sur le paquet que vous tenez de la main gauche; rejoignez ces deux paquets, en remettant le tas de gauche sur celui de la droite. Ces quatre cartes sont sur le jeu. Glissez-les une seconde fois dans la main gauche, avec le pouce de la droite; vous les reportez de nouveau sur le jeu, mais, cette fois, vous mettez le petit doigt de la main droite dessous, et vous faites sauter la coupe pour les faire passer dessous.

Il semblerait, à la description de cette manipulation, qu'elle doit être bien longue à opérer : on peut faire tout cela dans le temps qu'il faudrait pour dire : « Madame, voulez-vous prendre une carte, s'il vous plaît ? » et même beaucoup moins, si c'était un bègue qui fît la question.

Du reste, il semble aux spectateurs que vous ne faites que mêler les cartes, et ce maniement ne peut pas être suspecté par eux.

Une dernière observation. — Il est facile de voir à la manière dont Guyot présente cette récréation, qu'il n'avait pas l'habitude de faire des tours. Je l'ai déjà dit : la moindre circonstance omise par irréflexion ou observée à propos suffit, ou pour tuer un tour, ou pour le rendre frappant. Guyot fait prendre la carte par dessous, par la personne qui l'a pensée, en disant : « Est-ce là votre carte ? » Cette façon de finir le tour est tout-à-

fait insignifiante. Voici comme on doit le terminer. Il faut connaître la carte de dessous, qui est l'une des deux où se trouve la carte pensée. Aussitôt que vous avez ramassé les cartes, après que la personne vous a dit, en parlant de la sienne, « Je la vois, » ou : « Je ne la vois pas, » annoncez-lui affirmativement que sa carte est sous le jeu. Si elle nomme la carte qui est la première dessous et que vous connaissez, montrez-la lui. Si elle nomme une autre carte, ce ne peut être que la deuxième en dessous. Vous faites glisser la première, pour ne donner que la seconde, qui est celle qui a été pensée.

Je rappelle au lecteur ce que j'ai déjà dit : c'est que la seule raison qui m'oblige de faire quelquefois le contrôleur, c'est le désir que j'ai de lui faire connaître la bonne manière d'exécuter les tours, ce à quoi je me suis engagé à la tête de mon livre, puisque je l'ai intitulé : *Cours de Prestidigitation.*

Je ne parlerai pas de quelques tours trop connus, parce qu'ils se trouvent dans ces compilations que j'ai déjà citées, lesquelles sont toutes prises dans Ozanam, Guyot, et surtout dans Decremps. Ces petites brochures, copiées les unes sur les autres, sont sans cesse lancées dans le public et ne lui offrent jamais rien de nouveau. C'est ainsi que l'on trouve dans toutes la *Carte prise, mêlée dans le jeu et apportée à la pointe d'une épée, les yeux bandés;* — la *Carte mêlée, qui*

reste seule au bout des doigts, après avoir frappé sur le jeu pour faire tomber toutes les autres cartes;— la Carte brûlée et raccommodée; enfin, plusieurs autres petits tours qui ne sont ignorés de personne depuis longtemps.

Je vais terminer cette première partie, en faisant connaître quelques moyens secondaires qu'il est bon de savoir pour être prémuni contre toute surprise, dans le cas où on en verrait les effets.

Je n'ai rien dit des clefs, parce que c'est un moyen suranné dont on ne se sert plus, et que nous en avons d'autres qui remplacent avantageusement celui-là.

On appelle clefs, des cartes qui sont plus longues ou plus larges que les autres. On les distingue facilement au tact. On en mettait ordinairement deux dans un jeu, une longue et une large. Ozanam et Guyot en ont mis dans les quelques tours qu'ils ont décrits : il ne faut pas s'en étonner, puisqu'il y a un siècle que les ouvrages qu'ils ont publiés ont paru pour la première fois. Ces clefs donnaient beaucoup de facilité dans l'exécution de plusieurs tours; mais elles seraient superflues maintenant, puisque, dans les jeux biseautés, toutes les cartes peuvent devenir des clefs, et que, comme je l'ai dit, il y a encore d'autres moyens qui permettent de rejeter ces anciennes clefs, comme on pourra s'en convaincre, si on examine les principes décrits au commencement de cette première partie.

Les prestidigitateurs se servent d'un moyen pour forcer une personne de couper le jeu à l'endroit où

cela leur est nécessaire. Ce moyen est aussi employé par certains escrocs, qui font métier de tromper en jouant. Il consiste à séparer le jeu en deux parties avec le petit doigt, et à les ployer en sens inverse. On fait courber les cartes en rapprochant les deux bouts l'un de l'autre, intérieurement, de sorte que les deux parties étant ainsi ployées, en faisant fléchir les deux bouts avec les doigts, il se forme entre elles un vide en forme d'ovale, dont le grand axe coupe les cartes en travers. En lâchant les bouts pour laisser relever les cartes, elles conservent de cette courbure qu'elles ont été obligées de prendre par la flexion; et comme les deux parties qui ont été courbées en sens contraire ont leurs courbures concaves face à face, il en résulte un petit vide qui force pour ainsi dire de couper à cette place.

On appelle cela faire le pont. Ce mouvement se fait en un clin-d'œil; il n'est pas aperçu, parce que la main qui le fait couvre totalement le jeu.

Pour donner une idée de l'usage du pont, je suppose faire une partie de piquet, que ce soit à moi de faire les cartes, et que je veuille me donner trois as. En ramassant le jeu qui a été éparpillé sur la table, par suite de la partie précédente, je mets adroitement trois as dessous. Je mêle en conservant toujours les as à leur place. Pour terminer le mélange, je prends, de la main qui ne tient pas le jeu, un paquet en dessous, que je rapporte en dessus, pour que mes as soient au milieu. Je fais le pont et je donne à couper:

on coupe, et mes as sont au talon, qui est pour moi. Notez que je ne fais pas sauter la coupe pour faire venir mes as au milieu; ce serait une maladresse, parce qu'au jeu, le moindre mouvement qui n'est pas motivé est observé et donne des soupçons. En prenant, comme je l'ai dit, un paquet de cartes dessous, que je mets dessus en faisant jouer les cartes, j'ai l'air de finir mon mélange naturellement.

Je ne donnerai pas plus d'exemples de l'usage de cette supercherie, mon dessein n'étant pas de former des filoux. La société ne manque pas de ces respectables artistes; je crois même qu'il y en a au-delà de ce qu'il en faut pour le besoin des localités. Je veux seulement prévenir les honnêtes gens des moyens que l'on peut employer pour les tromper. Il y a beaucoup de ces moyens; cela me fait penser à donner quelques conseils pour éviter les piéges.

Je parlerai d'abord de certaines personnes que l'on rencontre assez souvent, qui jouissent d'une réputation d'honnêtes gens et qui la méritent, mais pourtant qui ne se font pas scrupule de tromper en jouant: elles prétendent seulement corriger la fortune par un peu de savoir-faire, et croient de bonne foi que les infidélités de cette nature ne doivent pas peser sur la conscience. Il faut y prendre garde: ces sortes de joueurs, sans connaître les tours de cartes, font adroitement sauter la coupe à leur manière et faire le faux mélange.

Après avoir assemblé les cartes qui leur conviennent

et les avoir mises dessus ou dessous le jeu, selon le besoin, ils mêlent les cartes, excepté celles qu'ils ont préparées et qu'ils prennent en paquet dans leurs mains, ne mêlant que celles qu'ils ont en plus, et remettant le paquet à sa place, opération qui n'est pas difficile et qui paraît bien naturelle. La voici.

Je suppose que l'on veuille laisser les cartes choisies sur le jeu que l'on tient de la main gauche : on prend de la droite, sur le jeu, presque la totalité des cartes, et sur ce qui reste dans la main gauche, on met dessus et dessous, et par petites portions, toutes les cartes de la main droite, faisant en sorte qu'en dernier lieu, le paquet apprêté revienne sur le jeu sans affectation.

Si c'est sous le jeu que l'on veut conserver les cartes que l'on y a secrètement assemblées, on prend de la main droite trois ou quatre cartes seulement, et de même, par petites portions ; on met dessus et dessous ces trois ou quatre cartes, toutes celles que l'on tient de la main gauche, en réservant, toutefois, un paquet de dessous formé des cartes préparées, sur lesquelles on rapporte toutes les cartes qui sont réunies dans la droite. Voilà pour le faux mélange.

Maintenant, voyons comment font sauter la coupe ces malins joueurs qui n'ont point appris à le faire par principes.

Lorsque leur partenaire a coupé, ils prennent le paquet qui devrait être placé sur l'autre ; en le prenant, ils ramènent dessus l'index, qui sert à maintenir ce

paquet contre les autres doigts et à laisser le pouce libre. Avec ces deux doigts, le pouce et l'index, ils relèvent tout bonnement et sans façon l'autre paquet. Le premier paquet, qu'ils tenaient entre l'index et le grand doigt, se trouve naturellement sous ce dernier, qu'ils ramassent. De cette manière, le jeu paraît avoir été coupé; mais il n'a pas changé de situation et reste comme il était avant d'avoir donné à couper.

J'ai vu exécuter cette ruse si légèrement que, même étant prévenu, l'œil y était trompé. J'ai conclu de là qu'il n'était pas toujours nécessaire de recevoir des leçons pour bien escamoter.

Je conseille donc de prêter beaucoup d'attention à la manière dont votre partenaire donne et coupe les cartes. Mais ce ne sont pas là toutes les précautions à prendre quand on craint d'être dupe. Si, par hasard, vous aviez occasion de faire une partie avec des personnes que vous ne connaissez pas, dont la physionomie vous paraîtrait peu chrétienne, sans en avoir l'air, examinez attentivement les cartes. Voyez si elles ne seraient pas un peu coupées d'une façon ou d'une autre, s'il n'y a pas quelques légères marques, si les coins de quelques-unes ne sont pas un peu émoussés, si elles ont leur surface bien plane.

Regardez les tranches du jeu quand vous l'aurez bien égalisé, pour voir si quelques cartes ne vous paraîtraient pas plus épaisses que les autres. Si cela vous paraît ainsi, prenez une de ces cartes, tâtez-en les rives du bout des doigts, pour voir si elles n'offrent pas un

chanfrein très-sensible au tact. Observez votre adversaire dans son allure, et remarquez si sa manière de manier les cartes est naturelle, s'il mêle franchement, et si, de temps en temps, il ne cache pas un moment ses mains sous les bords de la table. Mais soyez en garde surtout contre les personnes qui sont derrière vous, et qui y restent sous prétexte de vous regarder jouer. Apprenez, si vous l'ignorez, que par quelques gestes peu apparents ou par quelques phrases banales, on peut faire connaître toutes les cartes de votre jeu à votre adversaire, et même les lui nommer en toutes lettres, sans que personne puisse en concevoir le plus léger soupçon. Je donnerai connaissance de cela dans quelques mots que je dirai sur ce tour qu'on s'est plu à appeler seconde vue.

Enfin, si vous apercevez quelques-unes des choses que je viens de vous signaler, et que vous négligiez de prendre les précautions nécessaires pour parer à leur effet, je vous prédis d'avance que c'est pour vous qu'aura sonné le quart-d'heure de Rabelais.

Il y a encore une manière de connaître les cartes : c'est de les ployer sur leur longueur, je veux dire parallèlement à leurs côtés. Par exemple, pour séparer les deux couleurs des cartes, ployez-les en sens contraire; que le dos des rouges, je suppose, soit convexe, et le dos des noires, concave. Faites-les mêler tant qu'on voudra, il vous sera facile de les reconnaître. Si vous n'avez besoin d'en connaître que quelques-unes, par exemple les as, ployez-les n'importe dans quel sens,

c'est-à-dire que le dos soit convexe ou concave, faites-les mêler, et vous les reconnaîtrez toujours aisément.

J'ai encore à signaler une autre espèce de supercherie qui se pratique quelquefois en petite réunion. M'étendre sur ce genre de mystification serait de peu d'intérêt pour le lecteur.

Je vais seulement en décrire une, pour en faire connaître la nature, et pour donner une idée de tous les moyens employés pour duper les personnes trop crédules et de trop bonne foi.

Il est rare qu'on ne sache pas quelques petits tours pour s'amuser en compagnie; c'est après en avoir déjà fait quelques-uns que l'on peut proposer le leurre dont il est question.

Le faiseur de tours prend deux as, que je suppose être ceux de pique et de trèfle. Il partage le jeu en deux tas, et à la vue de tous les assistants, il place l'as de trèfle sur l'un des deux paquets. Il fait observer que ces as ne sont point préparés, et, pour preuve, il donne à examiner l'as de pique qui lui restait dans la main.

Pendant qu'il fait faire cet examen, un plaisant de l'assemblée se lève furtivement et prend un paquet de cartes sur le tas opposé à celui où est l'as de trèfle, et le met sur le tas où est cet as. Le faiseur de tours revient à sa table, et fait remarquer qu'il place l'as de pique immédiatement sur l'as de trèfle; et, prenant l'autre tas, il en couvre les deux as, de sorte que tout le jeu est réuni.

Dans cet état de choses, les deux as qui sont à peu près au milieu du jeu sont séparés par les cartes que le mauvais plaisant avait mises sur l'as de trèfle, ce qui est à la connaissance de tous les spectateurs, qui ont été témoins de la fraude.

Le prestidigitateur doit croire que les deux as sont l'un sur l'autre. Alors, en prenant le jeu en travers, comme quand on fait glisser la carte, il dit : « Je vais prendre les cartes par-dessous le jeu, l'une après l'autre, et les jeter sur la table, jusqu'à ce que mes deux as, qui sont ensemble, arrivent, parce que j'ai besoin de les séparer des autres et de les mettre à l'écart, pour le tour que je veux faire. »

Les spectateurs, qui savent que les deux as ne sont pas ensemble, rient sous cape, et quelques-uns d'entre eux expriment tout haut des doutes sur la réunion de ces as. L'escamoteur rappelle aux assistants qu'il leur a fait remarquer qu'il les mettait tous deux l'un sur l'autre, et dit qu'il ne comprend pas qu'on puisse soupçonner qu'ils n'y sont plus.

On insiste en disant qu'on croit qu'il les a escamotés. L'inculpé finit par dire aux chicaneurs : « Vous mériteriez bien que je vous offrisse un pari pour vous faire repentir de votre entêtement. » On accepte de grand cœur. Alors le faiseur de tours tire une à une les cartes de dessous le jeu, et les deux as arrivent ensemble, à la grande surprise des parieurs, qui perdent la gageure sans qu'ils puissent comprendre comment.

On a deviné sans doute que celui qui a mis des cartes sur l'as de trèfle, comme voulant faire une niche à l'escamoteur, est un compère auquel l'autre donne le temps d'exécuter son espièglerie, en s'éloignant sous prétexte de faire voir que les as ne sont point apprêtés, en montrant celui de pique. En posant cet as de pique sur les cartes qui couvrent l'as de trèfle, ces deux as sont donc séparés; mais, pour les faire venir tous deux de suite, voici le moyen :

Il faut connaître la première carte du tas sur lequel on met l'as de trèfle. Quand, en donnant les cartes, vous la voyez arriver, vous savez que celle qui vient après est l'as de trèfle ; mais, au lieu de le tirer, vous le reculez avec le doigt pour prendre les cartes qui sont à la suite. Quand, enfin, l'as de pique arrive, vous donnez de suite celui de trèfle, que vous aviez tenu en réserve, selon le principe de la carte glissée.

Si, parmi les spectateurs, personne ne pensait à accepter le pari, ce serait l'affaire du compère d'exciter adroitement les assistants à s'y engager.

Il y a encore un autre genre de surprise, qui n'est basé que sur une équivoque. Pour éviter ce piége, il faut bien réfléchir sur la manière dont la question est posée, et voir si elle ne renferme pas un double sens. Si elle vous paraît telle, souvenez-vous du proverbe : *Ne mordez pas à la grappe.*

Voici un exemple de cette déception pris dans vingt.

On vous propose de jouer à l'as de cœur un enjeu

quelconque. On convient que l'on prendra chacun la moitié des cartes qu'on aura bien mêlées; que, l'un après l'autre, on en jetera une sur la table en la découvrant, et que celui qui retournera l'as de cœur perdra l'enjeu.

On prend donc chacun seize cartes, que l'on tient le dos en dessus.

Celui qui joue avec vous, qui êtes de bonne foi, ne peut guère perdre, car vous n'êtes pas en garde contre une ruse qu'il vous prépare. Si l'as de cœur n'est pas dans ses cartes, il a gagné de droit. S'il l'a, en le jetant, il ne le découvre pas, comme par inadvertance. Et vous, qui ne voyez pas cette carte, vous la retournez ingénuement pour voir ce qu'elle est; mais bientôt vous faites comme le corbeau, qui jura, mais un peu tard, qu'on ne l'y prendrait plus; car, puisque c'est vous qui avez retourné l'as de cœur, vous avez perdu selon les conditions du jeu.

Notre langue, qui se prête facilement aux équivoques, fournit beaucoup de phrases sur lesquelles on peut établir de ces propositions insidieuses.

On connaît encore une autre espèce de locutions amphibologiques fort innocentes, qui ne seraient propres à aucun artifice, mais qui ont l'avantage de donner à rire quand on les emploie ingénuement et en paraissant s'en servir sans connaissance de cause; comme Arlequin, qui était bon homme, disait à quelqu'un qui lui demandait des nouvelles de sa santé, qu'il souffrait beaucoup, qu'il avait un violent mal de

dents à la cuisse, et une douleur de tête dans les reins.
— « Comment cela vous est-il venu? dit l'autre en riant.

» Voilà. Je courais en passant auprès d'un troupeau de moutons; les brebis se sauvaient çà et là. Un bélier et le chien de berger vinrent après moi; celui-ci me mordit à la cuisse et l'autre me donna des coups de tête aux hanches. C'est donc un mal de dents que j'ai à la cuisse et un mal de tête que j'ai dans les reins. »

Comme il n'y a pas d'équivoque, j'aime mieux de lui cette autre naïveté, qui lui faisait dire qu'il devait bien connaître la chorégraphie, puisqu'il dansait déjà avant d'être au monde.

— « Comment l'entendez-vous ? lui dit-on.

— » Ma mère était passionnée pour ce plaisir, et elle s'y livrait souvent, même étant enceinte de moi. »

Arlequin n'avait-il pas raison ?

Je me suis étendu sur les tours de cartes, parce que je sais que cette partie de la prestidigitation plaît beaucoup aux amateurs, en raison de ce qu'elle ne nécessite aucune préparation, et qu'au moment même on peut jouir de cet amusement, puisqu'on trouve des cartes partout.

FIN DE LA PREMIÈRE PARTIE.

DEUXIÈME PARTIE.

Contenant les tours faits avec des pièces de monnaie et le jeu des gobelets.

ARTICLE PREMIER.

DES TOURS QUI SE FONT AVEC DES PIÈCES DE MONNAIE.

Les tours de cartes, de pièces de monnaie et le jeu des gobelets sont les trois principales branches de la prestidigitation. Quand on s'est familiarisé avec ces trois parties si distinctes l'une de l'autre, on peut très-facilement exécuter tout ce qui tient aux tours d'adresse et à la physique occulte ou magie blanche.

D'après le plan de cet ouvrage, je ne dois pas m'occuper de quelques tours anciens que l'on trouve dans

Ozanam et Decremps, et répétés, d'après eux, dans ces petites compilations dont j'ai déjà parlé. Je puis assurer que ceux que je vais offrir n'ont jamais été publiés, et que la plupart sont entièrement nouveaux.

Il y a des tours de pièces que l'on n'exécute qu'à l'aide de vases ou boîtes mécanisés ; je réserve ceux-là pour la troisième partie, consacrée à la description des tours divers ou magie blanche. Il ne sera question, dans ce chapitre, que des tours d'adresse qui se font uniquement avec des pièces de monnaie, sans le concours d'aucun instrument.

PRINCIPES PRÉLIMINAIRES.

MANIÈRE D'ESCAMOTER LA PIÈCE.

Avant d'entrer dans l'explication de ces tours, il est indispensable de démontrer l'escamotage de la pièce. C'est la cheville ouvrière de cette partie de la prestidigitation. La méthode est fort simple, mais l'exécution est difficile. Il faut s'y exercer beaucoup, d'autant plus que cet exercice vous prépare à jouer parfaitement des gobelets, comme on le verra plus tard.

Escamoter une pièce de monnaie, c'est la placer dans la paume de la main droite en feignant de la mettre dans la main gauche. Pour la maintenir, on rentre un peu la racine du pouce, ce qui fait presser le bourrelet de ce pouce contre le bord de la pièce, qui est arrêtée de l'autre côté par le bourrelet opposé, c'est-à-dire celui qui est sous le petit doigt.

Prenant donc la pièce du bout des doigts, dans le mouvement que l'on fait pour feindre de la porter dans la main gauche, on l'applique à l'endroit qui vient d'être désigné. Il faut, autant que possible, que

la main droite paraisse libre dans ses mouvements, comme si elle ne contenait rien. Il est nécessaire, comme je l'ai dit, de pratiquer beaucoup, pour parvenir à bien exécuter ce tour de main, qui est peut-être le plus difficile de toute la prestidigitation; mais le tact est un excellent maître, qui ne manquera pas de vous mettre au fait.

Autre manière d'escamoter la pièce.

Ceux qui ne peuvent pas encore escamoter la pièce de la manière qui vient d'être expliquée, se contentent de la mettre dans la fourche formée par les racines du pouce et de l'index. Cette manière, qui ne permet pas au pouce de se détacher des autres doigts, est loin de valoir la précédente; la main peut paraître un peu gênée; cependant, il y a des prestidigitateurs qui, faute du premier moyen, se servent de celui-ci, qui est très-facile.

Une pièce d'un large diamètre, comme une pièce de cinq francs, par exemple, est plus aisée à escamoter qu'une petite : telle serait une pièce de dix centimes; mais il y a un moyen pour lever cette difficulté; le voici.

Manière d'escamoter les objets d'un petit diamètre.

Si, en exécutant un tour, vous étiez dans l'obligation d'escamoter une de ces petites pièces, vous la mettriez dans la main, juste à l'endroit où elle doit être pour la retenir. Vous appuyez dessus avec l'index de la main gauche, comme pour la montrer, mais, dans le fait, pour la bien asseoir dans le creux de votre main. Vous renversez la main droite dans la gauche, comme pour y faire tomber la pièce, et cette main gauche se ferme comme si elle venait de recevoir la pièce qui est restée dans le creux de la main droite. Ce mouvement est parfaitement naturel et facile à exécuter. On se sert de ce moyen quand on a des bagues, des anneaux et des alliances à escamoter.

SECTION I.

Multiplication de jetons ou pièces de monnaie dans les mains d'une personne.

Effet. — On verse sur la table une quantité quelconque de jetons ou de pièces de monnaie. On invite une personne à venir prendre le nombre de pièces qu'elle voudra. Supposons qu'elle en ait choisi quatorze. On étale ces quatorze pièces sur la table, et, comme pour s'assurer que le nombre est exact, on les compte soi-même partie par partie, en les mettant dans la main de la personne qui s'est chargée de les tenir. Par exemple, on en prend quatre, et on les donne. On en reprend encore quatre, et on les joint aux antres, en disant : « Quatre et quatre font huit. » Enfin, on prend les six qui restent, et on les met dans les mains de la personne, avec les huit premières, en disant : « Six et huit font quatorze. » On recommande de bien fermer la main. Ensuite on ramasse ce qui reste de pièces sur la table, et en ouvrant la main, on les présente à une seconde personne, en l'invitant à en prendre la quantité qu'elle désirera. On va reporter le surplus sur la table, et revenant auprès de cette personne, on annonce que l'on va faire passer invisiblement toutes ces pièces prises au hasard, dans les

mains de la personne qui tient les quatorze. On les prend l'une après l'autre, et on les envoie. On fait compter, et on voit que si, par exemple, on en a envoyé quatre, on en trouve dix-huit au lieu de quatorze.

Explication. — En mettant toutes les pièces sur la table, on en retient secrètement quatre dans le creux de la main droite, et c'est de cette même main que l'on prend les pièces que l'on compte et que l'on met dans les mains de la personne qui a bien voulu les recevoir.

Après en avoir mis huit en deux fois, on prend les six dernières, et en disant : « Huit et six font quatorze, » on met ces six pièces avec les huit, mais en laissant tomber avec, les quatre que l'on avait dans le creux de la main. La personne qui tient les pièces ne peut pas s'apercevoir de ce surplus, et elle en a dix-huit, quand elle croit n'en tenir que quatorze.

Quant aux quatre pièces que l'on vient d'escamoter, en feignant de les envoyer avec les quatorze, on les fait prendre forcément. En en tenant dans la main une certaine quantité, on en dispose quatre en avant, que l'on met bien en prise, mais sans laisser voir qu'elles ont été préparées. On serre avec le pouce les pièces qu'on ne veut pas faire prendre. La personne à qui on les présente, en en voyant quelques-unes bien à sa main, s'en saisit naturellement, et il est censé que le hasard seul décide de la quantité.

Pour escamoter ces quatre pièces, si on n'a pas assez d'habitude pour les tenir toutes dans le creux de la

main, on les demande à la personne qui les a prises, et on va les poser sur sa table, à la vue de tous les assistants. On les prend l'une après l'autre pour les escamoter dans la main droite, en feignant de les mettre dans la gauche et de les envoyer invisiblement; et dans le temps que l'on ouvre cette main gauche en étendant les doigts l'un après l'autre, pour rendre le mouvement moins sec et plus léger, on pose la main droite sur le bord de la table, et on laisse tomber la pièce sur la tablette garnie dont j'ai parlé dans la section VI de l'article II de la première partie. Vous escamotez ainsi les trois premières pièces; mais, pour la quatrième, il faudra vous éloigner de la table et vous approcher un peu de la personne qui tient les pièces. Vous escamotez cette dernière et la conservez dans la main. Cette circonstance fait croire que vous auriez pu envoyer les premières pièces, dans la position que vous venez de prendre, et que vous n'aviez pas besoin d'être auprès de votre table.

Si vous avez assez d'habitude pour escamoter quatre pièces dans le creux de la main, vous restez auprès de la personne qui les tient, vous les lui demandez l'une après l'autre, et vous les escamotez chaque fois, en faisant le geste de les envoyer dans les mains de la première personne qui a les autres pièces.

SECTION II.

Autre multiplication de pièces dans la main d'une personne.

On peut, avec des pièces de cinq francs, faire un tour dans le genre de celui qui vient d'être décrit. On prend, je suppose, neuf pièces que l'on compte sur la table; de ces neuf pièces, on en donne deux à une personne. On prend les sept qui restent, et on les met dans la main d'une deuxième personne; mais en mettant ces sept pièces, on en ajoute deux que l'on avait cachées d'avance dans le creux de la main.

Il semblerait que deux pièces de cinq francs devraient se sentir en plus dans la main; il n'en est rien, la personne qui les reçoit ne distingue pas cette différence: on peut s'en assurer par soi-même.

On revient à la personne qui conserve les deux pièces, on les lui demande, et on les pose sur la table, en disant que l'on prétend les faire passer avec les sept que l'autre personne a dans la main. On les prend l'une après l'autre, et on les escamote en opérant à sa table comme on l'a fait pour les pièces du tour ci-dessus, c'est-à-dire en les laissant tomber sur la tablette, après avoir feint de les mettre dans la main gauche pour les envoyer avec les sept autres. On aura soin de prévenir celui ou celle qui va recevoir les pièces, qu'il va sentir une commotion un peu forte au moment de leur pas-

sage dans sa main, mais que la douleur ne durera guère plus de huit jours.

SECTION III.

Faire passer le doigt d'une personne à travers une pièce de cinq francs.

Effet. — On emprunte une pièce de cinq francs. On la fait passer d'une main dans l'autre par escamotage. Ensuite, on prie une personne de tenir cette pièce en équilibre sur le bout de son doigt. Ne pouvant se tenir ainsi, on appuie un peu dessus, et elle entre dans le doigt comme un anneau. On fait de nouveau passer la pièce de la main droite dans la gauche, en étendant les bras, et on la rend à la personne qui l'a prêtée.

Explication. — Il faut, pour ce tour, sacrifier deux pièces de cinq francs, non pas comme valeur intrinsèque, mais comme valeur monétaire. Ces deux pièces doivent être de même effigie et de même millésime. On les donne à un tourneur adroit pour en percer une d'un trou d'environ quinze millimètres de diamètre. L'autre pièce servira pour prendre dedans la partie circulaire qu'on a retirée de la première.

Comme on prend cette partie plus large qu'il ne faut d'abord, on a toute latitude pour l'ajuster avec soin sur la première. Il faut faire cette opération avec une

justesse si parfaite, que l'on ne puisse s'apercevoir de ce rapport, ni d'un côté ni de l'autre de la pièce. Ayant cette pièce ainsi préparée, quand on voudra s'en servir pour faire le tour, on la tiendra secrètement dans le creux de la main. On en empruntera une dans l'assemblée, que l'on échangera de la manière suivante, sous prétexte de faire un tour d'adresse.

Je suppose que vous ayez la pièce préparée dans la main droite, vous tiendrez dans la gauche celle qu'on vous aura prêtée; et la prenant avec le pouce et l'index de la main droite, vous l'enlevez vivement en laissant tomber à sa place la pièce préparée que vous tenez dans la même main. Vous laissez, bien entendu, la main gauche fermée. Vous écartez les deux bras, et en faisant un mouvement de la main droite, comme si vous jetiez dans la gauche la pièce que vous tenez, vous l'escamotez dans le creux de la main, en disant : « J'envoie cette pièce dans ma main gauche. » Vous l'ouvrez et la faites voir, comme si c'était celle qu'on vous a prêtée. Vous continuez en disant : « Je vais faire avec votre pièce, Monsieur, un tour plus étonnant. Levez un doigt, s'il vous plaît, Monsieur, bien d'aplomb; je vais tâcher de faire tenir cette pièce sur le bout. » Vous tâtonnez un instant, et finissez par l'enfoncer, en disant : « Ma foi ! tenez, comme cela c'est plus sûr. »

On peut se figurer la surprise et l'hilarité que doit occasionner la vue d'une pièce de cinq francs passée au doigt en manière de bague. La rondelle qui s'échappe de la pièce tombe presque toujours de façon à

pouvoir être rattrapée facilement dans la main; on la met dans sa poche, profitant de la surprise des spectateurs.

Pour finir le tour, vous retirez de la main gauche la pièce qui est au doigt de la personne, et vous allez vous mettre devant votre table. Puis, vous adressant à celui à qui vous avez fait un emprunt, et montrant la pièce qui est percée, vous dites: « Monsieur, vous n'êtes sans doute pas disposé à reprendre votre pièce dans l'état où vous la voyez? Mais je puis réparer le tort que je lui ai fait par ce seul coup de main. » Vous faites l'échange de la même manière que la première fois. Et en montrant de la main gauche, dans laquelle elle se trouve, cette pièce rétablie, vous laissez tomber l'autre sur la tablette en mettant votre main droite sur le bord de la table et sans affectation; vous laissez apercevoir que vous n'avez dans les mains que cette seule pièce, que vous remettez à ceux qui l'ont prêtée.

SECTION IV.

Faire passer une pièce de cinq francs à travers une table.

Quand, dans une réunion d'amis qui désirent se divertir, on vous invite à faire quelques tours, celui-ci

est très-convenable dans cette circonstance, parce qu'on n'a pas besoin de table disposée d'une certaine façon, comme cela est indispensable quand on donne une séance préparée.

On emprunte deux pièces de cinq francs. On en met une dans une main et on l'escamote, c'est-à-dire qu'on la retient dans le creux de la main droite, en feignant de la mettre dans la main gauche. On prend aussi la seconde de la main droite, dans laquelle il y en a déjà une que les spectateurs croient être dans la gauche. On tient cette seconde pièce du bout des doigts, on étend les bras, et fermant brusquement la main droite, on fait frapper la pièce que l'on tient sur celle qui est dans le creux de la main, et du même temps, on ouvre la main gauche en lui donnant un mouvement pareil à celui que l'on ferait pour lancer quelque chose. Il faut que ces mouvements de mains s'accordent bien ensemble. Vous faites voir les deux pièces réunies dans la même main.

On appelle ceci le tour de la pièce volante. Il y a plusieurs manières de le faire, dont nous parlerons bientôt. Continuons celui-ci.

Il est bon, comme je l'ai dit, d'employer quelques feintes pour rendre les tours plus frappants. Quand on fait celui-ci tout simplement comme je viens de l'expliquer, on dit : « Messieurs, ne croyez pas que j'aie lancé adroitement dans la main droite la pièce que j'avais dans la gauche. Pour vous prouver que vous seriez dans l'erreur, je vais recommencer le tour en

faisant passer la pièce à travers la table. Je la prends et je la mets dans cette main (la gauche). » [Ici, vous faites un mouvement propre à faire croire que vous ne la mettez pas, quoique vous la mettiez réellement.] Si la feinte que vous venez de faire est bien simulée, on croira que vous retenez la pièce dans la main droite, et on vous en fera bien certainement l'observation.

Alors vous montrez les pièces qui sont dans chaque main, et les interrupteurs sont tout désappointés, en voyant leurs conjectures en défaut.

En assurant les assistants que vous êtes incapable de les tromper ainsi, vous faites le tour audacieusement comme d'abord, en escamotant la pièce; mais, cette fois, vous mettez la main droite sous la table, et la gauche au-dessus. Vous faites de même que précédemment, c'est-à-dire que vous ouvrez vivement la main gauche à l'instant que vous faites frapper les deux pièces que vous avez dans la main droite.

Ceci terminé, vous revenez sur l'observation mal fondée qu'on vous a faite, en doutant que vous mettiez la pièce dans la main gauche. Vous dites : « Messieurs, il ne suffit pas de vous assurer que je ne vous ai pas trompés; je sais qu'on n'accorde guère de confiance aux escamoteurs; ainsi, il faut vous donner des preuves de ma bonne foi.

» Vous avez pensé que je ne mettais pas une pièce dans chaque main, que je n'en faisais que le semblant. Eh bien! Messieurs, voici les deux pièces; vous voyez

que je n'ai rien dans les mains, et que de chacune je prends une pièce. Je mets la main gauche sous la table, tenant cette seule pièce que vous voyez encore. Vous remarquerez aussi que je n'ai qu'une pièce dans la main droite. Je vais jeter cette pièce à travers la table, pour aller rejoindre celle que j'ai dans la main gauche. » (Vous faites, avec la main droite, le geste de jeter la pièce à travers la table, en l'escamotant dans le creux de la main, que vous étendez comme s'il n'y avait plus rien dedans, en même temps que vous faites sonner les deux pièces en dessous.) Le choc des deux pièces qu'on entend sous la table, cette main droite que l'on voit ouverte en même temps produisent sur les spectateurs une illusion complète.

Je prévois une objection de la part du lecteur, qui me dira : Comment se fait-il que, n'ayant que deux pièces que l'on sépare en en mettant une dans chaque main, dont l'une va se placer sous la table quand l'autre reste dessus, et tout cela sous les yeux des spectateurs; comment se fait-il que l'on entende sonner deux pièces dans la main gauche, puisque celle qui était dans la main droite a toujours été en vue tout le temps que cette main est restée au-dessus de la table?

Vous avez raison, lecteur, ce que vous dites est parfaitement juste, j'en conviens. Si j'étais moins véridique, je pourrais vous répondre que probablement la pièce lancée par la main droite a trouvé le moyen de se faire un passage à travers les pores du bois de la table; mais, pour cela, il n'aurait pas fallu vous prévenir que

la pièce s'escamote dans le creux de la main. D'ailleurs, il y a si peu de foi dans le temps où nous vivons, que j'aurais eu de la peine à vous persuader. J'aime mieux vous avouer tout franchement que j'avais oublié de vous recommander de coller secrètement avec un peu de cire à sceller une troisième pièce de cinq francs sous la table. La main gauche s'empare de cette pièce pour la joindre à celle qu'elle tient déjà, on fait sonner ces deux pièces au moment où on escamote celle de la main droite, comme je l'ai dit. Quant à cette pièce qui reste dans la main droite, on trouve facilement le moyen de s'en débarrasser.

SECTION V.

Autre tour de pièces volantes.

Pour celui-ci, il faut le faire à la table disposée comme je l'ai déjà expliqué. On se souvient du coussin qu'il faut mettre sur la planchette pour amortir le bruit que pourraient faire les objets qu'on laisse tomber dessus.

Ce tour se fait avec quatre pièces de cinq francs, mais on commence avec deux seules. On l'exécute d'abord tout simplement, comme je l'ai décrit dans le premier paragraphe du tour qui précède, c'est-à-dire, en feignant de mettre une pièce dans la main gauche et en l'escamotant dans le creux de la main droite; puis, en prenant aussi de la main droite la deuxième

pièce, et en faisant le mouvement, en écartant les bras, de jeter la pièce, qui est censée dans la main gauche, dans l'autre main.

Immédiatement après avoir fini cette récréation, vous dites : « Messieurs, ce tour n'est pas aussi difficile qu'on pourrait le penser, et, pour cette raison, je me ferai un plaisir de vous l'apprendre. Je viens de me servir du procédé des escamoteurs; mais, comme eux, je ne vous dirai pas que je fais passer la pièce de la main gauche dans la droite, en la jetant ainsi. (Ici on prend une pièce de chaque main et on lance celle qui est dans la droite sur celle qui est dans la main gauche, et du plus loin possible.) Ces Messieurs vous trompent, ils font comme je viens de faire, ce dont vous ne vous êtes pas aperçu.

» On prend une pièce que l'on feint de mettre dans la main gauche; mais on la retient ici (on montre la pièce que l'on tient entre le pouce et l'index, pour ne pas dévoiler le secret de l'escamotage dans le creux de la main). Alors on n'a pas de peine à faire trouver ces deux pièces ensemble, puisqu'elles y étaient déjà. Voilà le tour que je voulais vous communiquer. Si vous l'exécutez devant quelqu'un, vous aurez soin de baisser un peu la main, comme cela, pour qu'on ne voie pas la pièce (on baisse sa main comme pour mieux faire comprendre l'explication, mais plutôt pour avoir occasion de laisser tomber la pièce sur la tablette, sans être aperçu. Ceci est une feinte, et faisant semblant d'avoir toujours la pièce dans la main, vous continuez

de parler). Moi, Messieurs, ce n'est point ainsi que je fais : je mets bien réellement la pièce dans la main gauche (on feint de mettre la pièce qu'on n'a plus), et vous voyez que je n'ai plus rien dans celle-ci (on montre l'intérieur de la main droite, en tenant la gauche fermée, comme si effectivement on y avait mis la pièce). » Enfin, on prend de la main droite la pièce qui était restée sur la table. Les spectateurs voient clairement que vous n'en avez qu'une. Vous écartez les bras et feignez de vouloir exécuter le tour. Mais, comme par réflexion, en remettant la pièce sur la table, vous dites, en montrant votre main droite : « Vous ne supposez pas que ma main soit à double fond, et que j'aie un compère sous la table pour me passer une pièce. » (En disant ces derniers mots, vous faites le geste d'indiquer le dessous de la table, pour avoir occasion de prendre la pièce que vous aviez laissée tomber sur la tablette. Vous cachez cette pièce dans le creux de la main.)

Vous reprenez la pièce que vous aviez posée sur la table, avec la main droite dans laquelle vous venez de mettre la seconde pièce, et vous faites le tour.

Par les feintes dont vous vous êtes servi, les spectateurs sont bien persuadés que vous n'aviez qu'une pièce dans la main droite, et qu'il y en avait une dans la main gauche.

Le tour étant terminé comme il vient d'être expliqué, vous continuez en disant : « Je puis opérer de même avec deux pièces. » Vous en prenez effectivement deux

ensemble, que vous escamotez comme une seule en les retenant dans le creux de la main droite, feignant de les mettre dans la gauche. Vous prenez aussi de cette même main droite les deux pièces restées sur la table et vous exécutez le tour en disant : « Ceci n'est pas plus difficile qu'avec une pièce ; seulement, il faut écarter les mains davantage (on les écarte). » Pour terminer, vous faites fortement sonner ces quatre pièces en donnant de la main droite une secousse sèche, dans le moment que la main gauche fait le geste d'envoyer dans la droite les deux pièces qu'elle est censée contenir.

Le tour fait, vous laissez tomber ces quatre pièces sur la table; ce qui produit beaucoup d'effet sur les spectateurs, en raison de la difficulté qu'ils supposent dans l'escamotage de quatre pièces de cinq francs.

Mais ce tour a une suite, et pour le continuer, vous dites : « Messieurs, je vais vous donner une preuve de plus que je ne lance pas ces pièces d'une main dans l'autre, comme il le paraît, mais qu'elles prennent une autre voie pour venir dans ma main. Je vais les faire passer toutes quatre à travers la table.

» Je sais que cette expérience n'étonnera pas les physiciens, s'il y en a parmi nous, parce qu'ils connaissent l'élasticité des corps, et que l'effet que vous allez voir ne peut s'expliquer que par cette propriété. Cependant, le tour n'en sera pas moins curieux pour les personnes qui ne sont pas parfaitement initiées dans les mystères de la nature, et s'il y a dans l'assemblée quelqu'un qui soit au fait, je le prie de ne pas en

donner l'explication, pour laisser jouir le reste des spectateurs de l'illusion. »

Après cet intéressant discours, vous feignez de mettre les quatre pièces dans la main gauche, en les escamotant dans la droite comme une seule (1). Vous prenez de l'index et du pouce de la main droite, par le bord, un gobelet que vous choisirez léger de préférence, et le portant sous la table, vous le faites tourner avec les autres doigts, pour que l'ouverture se place sous les pièces que vous avez dans la main. Ces doigts servent aussi à maintenir les pièces. Vous mettez la main gauche sur la table, et fermée comme si elle contenait les pièces; vous l'ouvrez brusquement en laissant tomber dans le gobelet les pièces de la main droite. Ces deux mouvements se font en un seul temps. Vous ramenez le gobelet, et versez ce qu'il contenait sur la table.

Vous reprenez de nouveau ces quatre pièces, en disant : « Messieurs, je puis recommencer le tour autant de fois que l'on voudra. » Vous les mettez réellement dans la main gauche, mais en affectant une certaine maladresse, pour faire penser que vous ne les mettez pas et que vous les retenez dans la main droite que vous fermez à demi à cet effet. Vous prenez le gobelet de cette main droite, qui paraît gênée, et vous dites, en montrant le fond : « Vous voyez qu'il n'y a rien dans

(1) Si on ne peut pas encore escamoter quatre pièces ensemble dans le creux de la main, on pourra les mettre entre le pouce et l'index.

ce gobelet. Si votre feinte est adroitement jouée, vous entendrez un murmure désapprobateur et des réclamations de la part des assistants. Vous en demandez la raison, et on vous répond d'un ton moqueur que les pièces ne sont pas dans la main gauche, et que vous les avez dans la droite avec le gobelet. Alors vous posez le gobelet sur la table et vous faites voir votre main vide.

Vous laissez couler en même temps sur la table les quatre pièces que vous aviez dans la main gauche, et les spectateurs désappointés restent confus de leur erreur.

En reprenant les pièces de la main droite, vous dites : « Comment, Messieurs, vous me croyez capable d'employer de pareilles supercheries ? Vous pensiez donc, qu'en mettant le gobelet sur la table (en disant ces derniers mots, vous mettez la main sous la table comme geste indicatif, et vous déposez les pièces sur le bord de la tablette. Vous tenez la main fermée en la ramenant), j'avais les pièces dans la main, et que je n'avais plus qu'à les laisser tomber dans le gobelet en faisant semblant de les envoyer de la main gauche ? Détrompez-vous, Messieurs : je mets les pièces dans cette main (la gauche : mais c'est une feinte, puisque vous n'avez plus rien dans la main droite), et vous voyez que je n'ai plus rien dans celle-ci (la droite que vous montrez). »

Alors vous prenez le gobelet par le bord, entre les deux doigts du milieu, et en le portant sous la table,

vous saisissez avec l'index et le pouce qui sont restés libres, les quatre pièces que vous avez déposées sur la tablette de manière à pouvoir être enlevées facilement.

Vous finissez le tour en laissant tomber ces pièces dans le gobelet, au moment que la main gauche s'ouvre sur la table, comme pour faire passer à travers les pièces qu'elle est censée tenir.

Je me suis un peu étendu sur ce tour, parce qu'il est sans contredit un des plus beaux de la prestidigitation. J'ai à dessein usé de redites, pensant qu'une explication qui n'a pas été bien comprise une première fois, pourra l'être la seconde.

SECTION VI.

Troisième tour de pièce volante.

Le tour qui précède est un des quatre ou cinq qui ont fait la réputation de Conus père. Celui qui va suivre est peut-être le seul qui ait fait celle du prestidigitateur Olivier, et qui lui ait valu dans le temps le titre de *fameux*.

Je dirai à ce sujet, et je puis le certifier, que, sur le récit qui lui avait été fait de ce tour, l'empereur Napoléon a demandé une séance à Olivier, laquelle eut lieu dans le palais. On m'accusera peut-être d'exagé-

ration ; mais que l'on sache qu'il faut bien peu de chose, dans cet art récréatif, pour se faire une renommée. Le prestidigitateur Philippe, il y a peu de temps, n'a-t-il pas tenu pendant deux ans tout Paris dans l'admiration, avec son tour des bassins de verre remplis d'eau et de poissons ? On sera bien surpris de l'extrême simplicité du moyen, quand j'en donnerai l'explication dans la troisième partie de ce traité.

Il en est de même de la suspension, de la seconde vue, du carton magique, de la cuisine aux pigeons, etc., etc., comme on le verra dans la description que je ferai de ces tours dans la physique occulte.

Celui dont il est ici question peut se faire sur une table ordinaire. Cependant on serait plus à son aise sur la table haute à tablette, surtout si on a déjà l'habitude de s'en servir ; néanmoins, comme je l'ai dit, on peut s'en passer.

Ce tour est fort simple, mais son exécution demande un coup d'œil sûr et une main légère.

On emprunte une pièce de cinq francs, et on la fait marquer. On a dans sa main gauche une autre pièce de cinq francs que l'on tient cachée. Lorsqu'on vous rend la pièce que vous avez donnée à marquer, vous faites l'échange. Cet échange est facile. On feint de mettre cette pièce marquée dans la main gauche, mais on la garde dans la droite, en faisant paraître celle qui était d'avance dans la main gauche. On jette cette dernière sur la table, et les spectateurs la prennent pour celle qu'ils viennent de marquer.

On demande encore dans l'assemblée une autre pièce, mais plus petite que la première.

Quand on fait de ces sortes d'emprunts, chacun cherche dans ses poches pour vous satisfaire. Mais ne faites pas attention aux personnes assises à la première rangée qui vous font des offres, éludez-les adroitement. Lorsqu'une des personnes placées derrière les autres vous présente une pièce, vous êtes obligé de vous pencher en avant pour prendre cette pièce. Et comme, en vous penchant, vous êtes courbé sur une personne de devant, vous lui fourrez la pièce marquée qui vous était restée dans la main droite, dans quelqu'endroit de ses habits que vous avez dû remarquer d'un coup d'œil. Vous lui mettez, soit dans une poche du gilet, si c'est un homme, soit dans quelque vêtement de dame, soit enfin dans tout autre endroit que le hasard vous offrira. Cette personne sur laquelle vous vous appuyez un peu, prend cette pression pour une nécessité de la circonstance, et ne fait point attention au léger attouchement inévitable pour l'introduction de la pièce dans ses vêtements.

Du temps d'Olivier, les habits d'homme étaient très-commodes pour ce tour. Ils étaient à manches rondes, c'est-à-dire qu'elles étaient relevées en double, depuis le poignet jusqu'au tiers de l'avant-bras, et c'était ordinairement dans cette manche qu'Olivier glissait la pièce. Quand elle est placée comme je viens de le dire, on revient à sa table avec la petite pièce qu'on vient de vous prêter. Alors on fait le tour de la pièce volante

avec cette petite pièce et celle de cinq francs qui était sur la table. On le fait simplement, comme je l'ai expliqué précédemment. On peut demander aux spectateurs de quelle main ils veulent que l'on fasse le tour. Quelle que soit la réponse, il en sera toujours de même; car, si on dit de la gauche, comme c'est cette main qui est censée envoyer invisiblement la pièce avec l'autre dans la main droite, on peut supposer que c'est elle qui fait l'action principale, par conséquent le tour. Si on dit de la droite, comme c'est elle qui reçoit les deux pièces et paraît avoir opéré l'escamotage, on trouve naturel que vous considériez cette main comme chargée de la partie active du tour; donc, vous aurez toujours raison, et personne ne remarquera l'équivoque.

Après avoir exécuté le tour comme je l'ai dit, vous prenez la pièce de cinq francs, que vous montrez en demandant qui est-ce qui l'a prêtée. Celui à qui elle appartient vous ayant répondu, vous transportez la pièce de la main droite dans la gauche, ou plutôt vous feignez de la transporter, parce que vous la retenez dans la main droite, dans le même temps que vous paraissez la mettre dans la gauche, et si vous avez fait ce tour devant une table ordinaire, vous avez dû vous asseoir à cause de son peu d'élévation. Alors, en vous levant, vous déposez la pièce adroitement sur votre siége, ayant toujours l'air de la tenir dans la main gauche. Vous faites quelques pas vers l'assemblée, et faisant semblant de passer la pièce d'une main dans l'autre, vous finissez en disant : « J'envoie cette pièce dans la

poche de Monsieur. Elle est marquée, on la reconnaîtra bien. » Vous faites claquer le bout de vos doigts pour faire voir que vous n'avez plus rien dans vos mains. On trouve la pièce dans l'endroit que vous avez désigné, on l'examine et on la reconnaît aux marques qu'on y a faites. L'étonnement est d'autant plus grand, que l'on croit que c'est avec cette même pièce que vous avez fait le tour.

Olivier était assis quand il faisait ce tour, et, comme je l'ai dit, il déposait la pièce sur son siége en se relevant; le plus souvent, c'était dans la manche d'un des spectateurs qu'il faisait trouver la pièce, et quand il l'envoyait à la fin du tour, il disait, avec une bonhomie remarquable: « Monsieur, la pièce est dans votre manche; si elle est cousue, faites-la découdre, et on la trouvera. » Mais jamais les manches n'étaient cousues.

Si vous faites ce tour auprès d'une table préparée, comme vous êtes debout, vu la hauteur de la table, alors, au lieu de mettre la pièce sur le siége, vous la laissez tomber sur la tablette garnie d'un coussin, en appuyant sur le bord de la table la main droite où est cette pièce.

SECTION VII.

Faire passer une pièce de monnaie d'une main dans l'autre plusieurs fois de suite, ayant les bras étendus et sans les bouger.

Ce petit tour, qui d'abord paraît facile, demande cependant un peu d'habitude pour le bien faire.

Voici son effet.

On montre dans une main une pièce de cinquante centimes. On fait aussi voir l'autre main, en priant les spectateurs de remarquer qu'elle ne contient rien. On les ferme toutes deux en étendant les bras. On ordonne à la pièce qui est dans une main de passer dans l'autre. On ouvre les deux mains, et on fait voir que la transposition a lieu. On les referme, et la pièce retourne dans la première main. On exécute ce passage d'une main à l'autre autant de fois que l'on veut.

Explication. — On ne peut se servir que de pièces d'un petit diamètre. On mettra un peu de cire à sceller sur l'ongle du grand doigt de chaque main. On collera d'avance une pièce sur l'ongle du doigt de l'une des deux : quand cette main sera étendue, on ne verra pas la pièce. On fait mettre une pareille pièce dans l'autre main. Pour que cette pièce soit convenablement placée (et voilà l'important), il faut la faire glisser dans la paume, près du poignet et touchant le bourrelet qui fait partie de la racine du pouce ; alors,

en fermant la main, l'ongle du grand doigt se pose en entier sur la pièce qui s'y attache par le moyen de la cire. Pour plus de sûreté, on fait faire à la racine du pouce un mouvement de pression qui affermit la pièce sur l'ongle; on ouvre la main, et le doigt emporte la pièce qui ne se voit plus. Quant à la pièce de l'autre main, il ne s'agit que de la détacher pour la faire paraître. Cela est fort aisé : le moindre frottement contre la paume de la main suffit. On conçoit que cette translation peut se réitérer plusieurs fois.

Si la pièce était un peu trop grande, et que son diamètre ne pût être entièrement couvert par la largeur de l'ongle, il faudrait la placer de manière à ce que l'annulaire aidât à la cacher.

On peut escamoter par le même moyen tout autre petit objet léger, quand même il ne serait pas plat, comme, par exemple, une muscade. Il est encore possible, avec de l'habitude, d'en escamoter plusieurs à la fois, en se servant des trois grands doigts en même temps.

Quand on enlève la pièce, il faut ouvrir vivement la main, pour ne pas donner aux spectateurs le temps de l'apercevoir, et tenir toujours les doigts bien étendus.

SECTION VIII.

Changer une pièce sous les yeux des spectateurs sans qu'ils s'en aperçoivent.

Ceci n'est pas précisément un tour, ou du moins ne peut pas être considéré comme tel. C'est plutôt un moyen, un procédé dont l'emploi est quelquefois utile. Il est bon de le connaître.

Si, par exemple, vous empruntez une pièce de cinq francs et que vous vouliez la changer en une autre pièce, il faut que vous ayez dans le creux de la main celle avec laquelle vous voulez faire l'échange. Alors, en prenant celle que l'on vous prête, vous demandez si elle est bonne; et, comme pour vous en assurer, vous la jetez plusieurs fois sur la table pour écouter si le son est de bon aloi; et en faisant un mouvement de haut en bas, mouvement qui est indispensable pour jeter la pièce, vous la laissez tomber sur le coussin de la tablette, et vous jetez sur la table la pièce que vous aviez dans le creux de la main. Ce temps est si naturel, que les spectateurs prennent toujours cette seconde pièce pour celle qu'on vous a prêtée.

Si vous aviez projeté un tour pour lequel cet échange serait nécessaire, alors vous l'exécutez comme je viens de l'expliquer. Si vous ne vouliez que faire une plaisanterie, vous feriez l'échange avec une pièce de plomb.

et la donnant à la përsonne qui vous a prêté la vraie pièce, vous lui diriez qu'elle ne peut pas vous servir, parce qu'elle est fausse.

SECTION IX.

Soustraction de pièces de monnaie des mains d'une personne. En faire sortir invisiblement la quantité qu'on désirera, et faire trouver le nombre soustrait dans les mains d'une autre personne.

Effet. — On emprunte une quantité quelconque de pièces de monnaie, on les compte en présence des spectateurs, et on les donne à une personne, en la priant de les tenir enfermées dans ses mains.

On demande à cette même personne combien elle souhaite que vous en fassiez sortir, pour les faire trouver dans les mains d'une autre personne qu'elle peut désigner elle-même.

Cette dernière ayant été choisie, on la prie de tendre les mains l'une contre l'autre.

On invite la première, celle qui tient les pièces, de les faire sonner autant de fois qu'il y en a à sortir. A la dernière, le prestidigitateur fait trouver, dans les mains de la personne qui les tient tendues, le nombre de pièces demandé.

Explication. — Pour paraître avoir donné le choix

du nombre à soustraire par magie, il faut, en empruntant les pièces, s'en procurer un qu'on ne puisse diviser par tiers ni par quart, comme, par exemple, 14, 22, etc.

Supposons que ce soit de la main droite que vous vous serviez pour escamoter les pièces de monnaie. Prenez de la main gauche les pièces qu'on vous a prêtées, pour les compter en les mettant dans la main droite. Commencez par les plus petites pièces, parce qu'il faut que vous reteniez dans le creux de la main la moitié du nombre que vous avez.

Convenons que vous faites le tour avec quatorze pièces; alors vous en retiendrez sept dans la main. Je dis que vous commencerez par les plus petites pièces, en les comptant, pour une raison que vous comprendrez tout-à-l'heure. Vous ferez cette opération devant votre table. Les pièces étant comptées, vous versez dans la main gauche les sept que vous ne retenez pas dans le creux de la main droite, mais, pour les spectateurs, il est censé que vous les mettez toutes.

Tenant la main gauche fermée et un peu élevée, vous posez adroitement sur la tablette les sept pièces que vous avez dans la main droite, et vous avancez auprès des spectateurs. Vous tenez alors les pièces dans les deux mains. Vous priez une personne de tendre les siennes, et de tenir ces quatorze pièces que vous lui donnez, bien soigneusement enfermées. Comme elle ne tient que les plus grandes, elle ne se doute pas qu'elle n'en a que la moitié du nombre.

Vous retournez à votre table et vous dites : « Madame, des quatorze pièces que vous tenez, combien voulez-vous que j'en fasse sortir de vos mains, pour les faire trouver dans celles de la personne que vous voudrez bien me désigner ? Voulez-vous que je vous en escamote le tiers, la moitié, le quart ? » Assez ordinairement on dit la moitié; mais, si on demandait le quart ou le tiers, on sent de suite que ces parties ne sont pas divisibles, et on est forcé d'en venir à la moitié. Comme on croit que c'est le hasard qui a déterminé le nombre de quatorze, vous n'en passez pas moins pour avoir donné le choix du nombre à faire sortir.

En faisant les questions dont je viens de parler, vous reprenez secrètement les sept pièces que vous aviez déposées sur la tablette, et les tenant dans les deux mains, sans les laisser sonner, vous dites à la personne qui tient les autres, de les remuer autant de fois qu'il y a d'unités dans le nombre qui doit sortir, mais par intervalle; vous ne lui faites cette recommandation qu'après l'avoir priée de désigner la personne qui doit recevoir dans ses mains les pièces que vous allez escamoter. Vous priez aussi la personne indiquée de tenir ses mains tendues et l'une contre l'autre.

La personne qui tient les pièces les fait donc sonner, comme vous le lui avez recommandé, et à chaque fois, vous dites aux spectateurs de regarder les pièces sortir et voltiger en l'air, pour se rendre dans les mains de

la personne qui les attend. Vous feignez d'en rattraper une, qui s'arrêtait sur le collet de l'habit d'un assistant, une autre qui allait tomber sur l'estomac d'une dame, une autre encore qui s'embarrassait, en passant, dans les cheveux d'un jeune homme, etc. Ces gesticulations sont faites dans le but de détourner l'attention des spectateurs de la main qui contient les sept pièces. A la dernière, c'est-à-dire quand on arrive au nombre sept, vous jetez les pièces que vous aviez dans les mains, dans celles de la personne qui les tenait toujours tendues. On fait compter de part et d'autre pour vérifier le compte.

Eclaircissement. — Quand on reprend les pièces qu'on avait déposées secrètement sur la tablette, je recommande de les tenir entre les deux mains. C'est pour que l'on ne soit pas gêné, comme on le serait, si on voulait les conserver dans une seule sans qu'il y parût.

Il n'y a rien là que de naturel, car la jonction de vos mains est motivée, parce que, la personne à qui vous avez donné les pièces les tenant enfermées dans ses deux mains, vous êtes censé l'imiter, pour mieux lui montrer le mouvement qu'il faut opérer pour les faire sonner. Par ce moyen, on ne soupçonne pas que vous en tenez aussi. Mais, de temps en temps, comme je l'ai conseillé, on peut détacher une main pour feindre de rattraper les pièces. Dans cette action, l'autre main dans laquelle restent les pièces, et qui n'est pas en mouvement, peut retomber sur la cuisse. Dans cet état

de repos, la main reste naturellement à demi fermée et retient les pièces sans qu'on puisse le remarquer.

Si on avait assez d'habitude pour tenir les sept pièces dans le creux de la main sans être gêné, on ne serait pas tenu à prendre toutes les précautions dont je viens de parler; mais cela est très-difficile, et même ceux qui le pourraient aimeraient autant procéder comme je viens de le décrire, pour avoir moins de difficulté dans l'exécution.

SECTION X.

Envoyer dans une manche de l'habit d'une personne des pièces ou jetons qu'on aura mis dans un petit sac.

Effet. — On met une vingtaine de jetons ou de pièces de monnaie dans un petit sac. Les ayant mis en présence des spectateurs et les ayant fait sonner en frappant dessus, on leur ordonne d'en sortir. On retourne le sac pour faire voir qu'ils n'y sont plus. Ensuite, avec une petite baguette, on tape légèrement sur le bras d'une personne, pour faire entendre les pièces que l'on fait toutes sortir par l'ouverture de la manche.

Explication. — Dans le petit sac qui sert dans ce tour, on aura pratiqué une poche peu profonde qui

sera placée dans l'intérieur, à environ un tiers de la profondeur, comme à la robe du petit Jean des Vignes, que tout le monde connaît.

En présentant ce sac, il doit contenir dans le fond une vingtaine de jetons ou de pièces de monnaie que l'on verse sur la table pour les compter. Ensuite on les reprend pour les remettre dans le sac, mais au lieu de les jeter dans le fond, on les met dans la petite poche.

Alors, faisant semblant de les prendre à l'extérieur du sac, on fait le geste de les jeter sur l'assemblée, en disant : « Je les envoie dans la manche de Monsieur. »

La baguette dont on se sert pour frapper sur le bras de cette personne est creuse, et contient, dans la longueur du vide, un fil de fer fixé par une de ses extrémités dans un des bouts de la baguette. Ce fil, qui est très-flexible, frappe les parois intérieures de la baguette creuse, pour peu que l'on touche quelque chose avec, et produit un bruit qui ressemble au son que rendraient des pièces enfermées, frappées d'un petit bâton.

Après avoir feint d'envoyer invisiblement les pièces dans la manche de la personne désignée, vous retournez le sac pour faire voir qu'il n'y a plus rien dedans; mais, en le retournant, vous appuyez les doigts sur la petite poche qui contient les pièces, et vous n'abandonnez pas la main de dessus; comme vous tenez le sac, cette main ne paraît pas tenir autre chose.

Mais, en remettant le sac dans son état naturel,

c'est-à-dire en le remettant à l'endroit, comme la culotte du roi Dagobert, vous enleverez légèrement les pièces qui sont dans la petite poche. Vous gardez ces pièces dans la main droite, à laquelle vous éviterez de laisser paraître un air gêné.

Vous jetez le petit sac sur la table, et vous prenez la baguette dont j'ai parlé tout-à-l'heure.

Vous allez auprès de la personne que vous avez indiquée et vous frappez quelques légers coups sur son bras. Il semble à l'oreille des spectateurs que vous touchez sur des pièces de monnaie qui sont sous de l'étoffe. Changeant la baguette de main, de la droite, vous prenez le bas de la manche dans laquelle sont censées les pièces, et en secouant cette manche, vous laissez tomber les pièces peu à peu. Elles semblent réellement sortir de la manche, quoiqu'elles sortent de la main droite dans laquelle elles étaient renfermées.

On peut, à la rigueur, se passer de la baguette que j'ai décrite; elle peut être remplacée par une baguette ordinaire, ou même toute autre chose, comme, par exemple, un couteau. Le bout de l'objet avec lequel vous frappez imprime à l'autre bout, que vous tenez dans la main, un contre-coup qui fait sonner les pièces, et ce bruit produit à peu près le même effet que celui qu'occasionne la baguette préparée; mais il faut employer un peu d'adresse, qui n'est pas nécessaire quand on se sert de la baguette creuse.

SECTION XI.

Joli tour de pièces volantes dans des mouchoirs.

On fait ce tour de plusieurs manières, mais je puis assurer que celle-ci est la plus ingénieuse et la plus nouvelle. Voici l'effet.

On emprunte deux pièces de cinq francs que l'on fait marquer. On en met une dans un mouchoir que l'on a aussi emprunté, en faisant remarquer que l'on met bien la pièce au milieu de ce mouchoir. On donne cette pièce ainsi enfermée à tenir à une personne.

On demande un second mouchoir, dans lequel on met la deuxième pièce et que l'on donne aussi à tenir à une autre personne. On s'approche de celle à qui on a donné la première pièce, on retire cette pièce à travers le mouchoir, sans ouvrir le mouchoir et sans l'endommager; et de loin, on envoie cette pièce avec l'autre, que tient aussi dans un mouchoir la seconde personne. Au moment de l'envoi, on entend le choc des deux pièces qui se réunissent.

Explication.—On a d'abord une pièce de cinq francs cachée dans le creux de la main droite. Les deux pièces ayant été empruntées et marquées, on les met sur la table.

On demande un mouchoir, que l'on étale sur la main

droite. On prend, avec la gauche, une des deux pièces qui sont sur la table. Pendant que vous prenez cette pièce, vous saisissez avec le pouce et l'index de la main droite la pièce que vous tenez sous le mouchoir, et prenant du bout des doigts de la main gauche la pièce que vous venez de ramasser sur la table, vous la portez sur le mouchoir au point où il faut être pour pouvoir, en poussant cette pièce, fourrer une portion du mouchoir sous la pièce que vous tenez de la main droite par-dessous. Les doigts de cette main droite s'emparent de la portion du mouchoir pour en envelopper la pièce de l'intérieur.

On renverse le mouchoir sur la pièce, qu'on tient de la main gauche comme pour l'enfermer, mais on la laisse tomber dans cette main gauche, qui, à son tour, se trouve couverte du mouchoir. On garde cette pièce. On fait paraître l'autre, qui est enveloppée, et on la tient avec deux doigts de la main droite. Cette pièce semble réellement enfermée dans le mouchoir, quoiqu'elle soit en dehors, cachée par un pli, et elle est, pour les spectateurs, celle qu'ils vous ont vu mettre de la main gauche dans le mouchoir.

Pardon, cher lecteur, si mon intelligence ne va pas jusqu'à pouvoir vous décrire ce tour d'une manière plus explicite. J'en suis tout hors d'haleine, et la sueur jaillit de mon front, comme l'eau d'un puits artésien. En conscience, vous me plaindriez si vous me voyiez dans cet état. Mais si jamais nous nous rencontrons, je vous ferai comprendre facilement, en deux minutes,

ce que j'ai tant de peine à vous expliquer en trois quarts-d'heure.

Comme je me sens un peu reposé par cette petite digression, je vais reprendre ma démonstration, que la fatigue avait interrompue.

On donne cette pièce ainsi enveloppée à une personne, qui la tient entre deux ou trois doigts par les bords, en laissant pendre le mouchoir.

On emprunte encore un mouchoir, et on va prendre la seconde pièce sur la table, que l'on joint secrètement à celle qui vous était restée dans la main gauche. On tient ces deux pièces par les côtés, de façon à ce qu'elles ne paraissent en faire qu'une. On dit : « Je mets cette deuxième pièce dans le mouchoir que voici. » On les pose, de la main droite, sur le milieu, et la gauche les prend de deux doigts, en laissant pendre le mouchoir dans lequel elles sont enfermées.

La main droite empoigne ce mouchoir par le bas, et on lâche une des deux pièces tenues par la main gauche. Cette pièce ne peut pas tomber, puisqu'elle est retenue par la main droite. On donne ce mouchoir à tenir à une deuxième personne, de la manière qu'on la tient soi-même, c'est-à-dire avec les deux mains, dans une position à peu près horizontale.

Cette personne, tenant la pièce d'une main, et, de l'autre, le mouchoir par le milieu, ne peut pas sentir la pièce qu'on a échappée, laquelle se trouve libre dans le mouchoir et entre les deux mains.

On revient à la première personne, on lui fait tenir

le mouchoir par le milieu. On prend la pièce, que les spectateurs croient toujours enfermée, on la dégage du pli sous lequel elle est enveloppée, et on feint de la retirer à travers le mouchoir.

On se met devant sa table, et on dit à la personne qui tient toujours des deux mains l'autre mouchoir : « Madame, je vais envoyer cette pièce avec celle que vous tenez enfermée. Au moment où j'ouvrirai ma main, vous lâcherez la pièce, mais seulement la pièce ; ne bougez pas l'autre main. Ne vous trompez pas, surtout ; autrement, il en résulterait une explosion qui ferait sauter tout le quartier, ou au moins nous lancerait avec la maison par la fenêtre. »

On feint de mettre la pièce dans la main gauche, on l'escamote dans la droite, que l'on pose sur le bord de la table pour laisser tomber la pièce sur le coussin de la tablette. Et ayant toujours tenu la main gauche fermée, comme si la pièce était dedans, on l'ouvre en étendant les doigts vivement, l'un après l'autre, cérémonie qui donne du mystérieux à l'action. La personne qui tient le mouchoir, étant sous l'influence de la peur, d'après le terrible avis qu'on lui a donné, ne manquera pas de lâcher la pièce à temps opportun pour éviter toute catastrophe, et comme la pièce, par son propre poids, fera pencher le mouchoir vers le bas, celle qui était entre les deux mains tombera naturellement sur l'autre, et produira un bruit qui donnera à croire qu'elle vient d'arriver brusquement, poussée par une puissance magique.

SECTION XII.

Autre joli tour de pièce volante dans un mouchoir.

Effet. — On met une pièce de cinq francs dans un mouchoir, et on fait observer qu'elle est parfaitement enfermée, mais que l'on a un moyen certain pour la faire sortir, sans ouvrir le mouchoir; et s'adressant à la personne à qui ce mouchoir appartient, on lui demande si elle veut permettre que l'on use du moyen dont on vient de parler. Elle répondra : oui, sans aucun doute. Alors on présente une paire de ciseaux à quelqu'un, et on fait couper un morceau du mouchoir, qu'on enlève avec la pièce et que l'on pose sur la table. On fait couper plusieurs fois; ensuite, on prend tous les morceaux, on les approche d'une bougie, ainsi que le reste du mouchoir, on y met le feu et on frotte les deux parties l'une contre l'autre, ayant l'air de les souder. On finit le tour en prenant la pièce qui était restée sur la table et que l'on jette sur le mouchoir, comme pour l'envoyer où elle était avant d'avoir fait couper, et dans le moment la pièce paraît aux yeux des spectateurs, enfermée dans le mouchoir comme elle était au commencement du tour.

Explication. — On a préparé une pièce de cinq francs dans un morceau carré de percale, que l'on

tient dans le creux de la main, comme quand on escamote. On a soin de ne pas laisser apercevoir la percale.

Si, dans la séance, on s'est déjà servi d'un mouchoir blanc qu'on n'ait pas encore remis à la personne qui l'aurait prêté, on pourrait en disposer pour le tour; dans le cas contraire, on en emprante un. On demande aussi une pièce de cinq francs, que l'on fait mettre sur le mouchoir que l'on tient étendu sur le bras gauche, en supposant que la pièce enveloppée serait dans la main droite. On renverse le mouchoir sur la pièce et on fait observer qu'elle est bien enfermée. En empoignant le mouchoir de la main droite par le milieu, on laisse pendre la pièce. C'est alors que, s'adressant aux spectateurs, on dit : « On pourrait penser qu'il serait difficile, et même impossible, de faire sortir cette pièce sans ouvrir le mouchoir. Il y a cependant un moyen, Messieurs, que je veux bien vous communiquer, si Madame veut me permettre de l'employer. » Cette question s'adresse à la propriétaire du mouchoir. A coup sûr, la dame donne son consentement. On présente des ciseaux à un des assistants, en l'engageant à venir couper le mouchoir, et tandis qu'il se prépare de grand cœur à cette exécution, on transporte le mouchoir dans la main gauche, qui s'en empare près de la pièce qui est dedans, et, avec la main droite, on prend cette pièce pour l'enfoncer de suite dans la gauche, en même temps que l'on y met le chiffon contenant la pièce qui représente celle du mouchoir. La main droite tient alors, avec les doigts, la

pièce du chiffon. Cette opération se fait en un instant et dans cette disposition : ce qui paraît du morceau de percale semble faire partie du mouchoir, et la pièce qui est tenue dans la main droite passe toujours, aux yeux des spectateurs, pour être celle qu'on a vu mettre dans le mouchoir.

Pour résumer, on doit comprendre que la main gauche contient la pièce du mouchoir, refoulée dans le fond par la percale, laquelle percale est aussi contenue dans la même main; que la droite a dû reculer un peu pour venir prendre la pièce enfermée dans la percale, et donner à ce chiffon le plus d'étendue possible; enfin, que la position des mains simule bien le mouchoir qu'on donne à couper près de la pièce de cinq francs qu'il contient.

Je recommande de mettre le plus de percale possible dans la main gauche, pour pouvoir disposer d'un plus long bout, parce que, pour rendre le tour plus plaisant, on fait couper plusieurs fois.

On fait donc couper près de la pièce, que l'on va porter sur la table avec le morceau de percale.

On dit à la personne à qui appartient le mouchoir : « Madame, je vois que Monsieur prend beaucoup de plaisir dans cette opération : permettez-vous que je lui donne cette satisfaction?.... Allons, Monsieur, coupez, puisque cela vous amuse. » Et chaque fois que l'on veut faire couper, on demande permission à la dame. On va toujours déposer les morceaux sur la table. On garde le dernier, et étant retourné à la table, on

allume ce morceau, ainsi que le bout que l'on tient de l'autre main avec le mouchoir. On frotte les deux parties ensemble, en feignant de se servir de cet expédient pour opérer le raccommodage; mais, en même temps, on roule ces deux morceaux ensemble, que l'on met dans le creux de la main et qu'on laisse tomber sur la tablette, par le mouvement déjà indiqué plusieurs fois.

On ramasse les autres loques, on fait encore semblant de les incorporer dans le mouchoir, on les roule de même, pour les faire aussi tomber sur la tablette.

Dans le temps que l'on manœuvre ainsi, on dit : « Comme ce serait abuser de la complaisance de Madame, si je lui rendais son mouchoir dans l'état où Monsieur l'a mis, je crois qu'il est de mon devoir de réparer les petites brèches qu'on y a faites. Heureusement que j'ai un moyen très-expéditif et très-simple, comme vous voyez.

» Il ne me reste plus qu'à envoyer cette pièce dans le mouchoir, comme elle y était au commencement du tour. »

On prend celle qui était restée sur la table depuis la section du premier morceau, mais, en la ramassant, on la fait couler pour la faire tomber sur la tablette. On feint de l'avoir dans sa main, que l'on tient fermée, et de la jeter sur le mouchoir. En même temps, on laisse, par un mouvement de secousse, échapper la pièce qui était retenue dans la main gauche, et qui apparaît renfermée comme auparavant.

Il y a plusieurs manières d'escamoter la pièce que

l'on feint de jeter en dernier lieu dans le mouchoir. On peut, en faisant le geste de la jeter, la retenir dans le creux de la main ou entre les racines du pouce et de l'index ; on la laisse tomber ensuite sur la tablette. On peut aussi, en faisant plusieurs fois le mouvement de lancer la pièce, la laisser tomber sur la tablette, toujours garnie d'un coussin. Pour se servir de ce dernier moyen, on se place à côté de la table, de façon à ce que la tablette soit près du bras qui agit.

Cette dernière manière d'escamoter la pièce est celle qui est adoptée par un habile prestidigitateur belge, notre contemporain, nommé Courtois, et, soit dit en passant, aussi honnête homme qu'il est adroit.

SECTION XIII.

Troisième manière de faire le tour de la multiplication des pièces.

EFFET. — On présente dans un plat un nombre quelconque de pièces de monnaie ou de jetons.

La personne à qui on les présente les prend pour les compter dans le plat. Je suppose qu'il y en ait vingt-cinq ; on les verse dans les mains de celui qui les a comptés. On en redemande cinq, que l'on fait envelopper dans un morceau de papier.

On prend cette espèce de papillotte, et on semble en tirer invisiblement les cinq pièces l'une après l'autre, pour les renvoyer dans les mains de la personne qui vient de les rendre; ce qui a lieu en effet, car, à la dernière des cinq qu'il paraît envoyer, le prestidigitateur déchire le papier dans lequel il n'y a plus rien. La personne qui tient les pièces les recompte, et en retrouve vingt-cinq, bien qu'elle en ait rendu cinq.

Explication. — En présentant les vingt-cinq pièces pour les compter, on en a cinq autres dans les doigts qui sont sous le plat que l'on tient, et dans lequel on fait compter. Quand ces vingt-cinq pièces sont comptées, on les verse dans les mains de la personne à qui on s'est adressé, et, en versant, on lâche celles qu'on avait dans les doigts, lesquelles se mêlent avec les autres. On se débarrasse du plat en le posant sur la table. Sur une autre table du fond, on va chercher un carré de papier, et, en même temps, un tampon aussi de papier, auquel on a donné la forme d'une papillotte qui contiendrait plusieurs pièces de monnaie. On tient secrètement dans la main gauche ce papier, qui doit être fort, pour mieux conserver la forme qu'on lui a donnée. On porte le carré de papier à la personne qui tient les pièces, en la priant d'en rendre cinq, et de les envelopper ou de les faire envelopper. On prend ce papier, qui renferme les cinq pièces, et, en faisant semblant de le transporter dans la main gauche, on le retient dans la main droite, en laissant paraître la fausse papillote qui était cachée dans la main gauche. On va

déposer légèrement ce faux paquet sur la table en se plaçant de manière à pouvoir laisser tomber sur la tablette les pièces enveloppées qui étaient retenues dans la main droite.

On reprend la papillotte fausse qui était sur la table, en disant : « Monsieur, je vais vous restituer les cinq pièces que vous m'avez confiées et que vous avez enfermées dans ce papier. »

On feint de les prendre l'une après l'autre à travers le papier, et de les envoyer avec celles qui sont dans les mains de cette personne. On déchire le papier pour faire voir qu'il ne contient plus rien, et on en jette les morceaux. On fait compter les pièces et on retrouve les vingt-cinq, quoiqu'on en ait retiré cinq.

Il ne faut pas manier vivement la papillotte creuse, de crainte que les spectateurs ne s'aperçoivent de sa légèreté.

Il y a encore quelques petits tours de pièces de monnaie dont je ne donnerai pas la description parce qu'ils sont imprimés. On les trouve dans Ozanam et Decremps, et dans les compilations faites sur eux : par exemple, la pièce que l'on met dans un mouchoir et que l'on fait tomber dans une assiette, et de là dans un gobelet placé sous la table; ce qui s'exécute par le moyen d'un fil qu'on attache à la pièce, et au bout opposé duquel fil est aussi attachée une épingle pliée pour l'accrocher au mouchoir.

On trouve de même ce petit tour de pièce volante connu de tout le monde, qui se fait avec une pièce cousue dans un coin du mouchoir; les deux pièces qui changent de mains, que l'on fait à l'aide de deux pièces différentes que l'on donne à souder ensemble après qu'elles ont été diminuées de moitié sur l'épaisseur, par exemple une pièce de deux francs et une de cinq centimes.

Il y a encore deux ou trois tours tellement connus, que ce n'est pas la peine d'en parler, d'autant moins que je suis pressé de commencer le deuxième article de cette seconde partie.

ARTICLE DEUXIÈME.

DU JEU DES GOBELETS.

INTRODUCTION.

On trouve, dans les trois ouvrages originaux que j'ai mentionnés, des détails assez étendus sur le jeu des gobelets, principalement dans Guyot, qui a emprunté d'un Allemand, comme je l'ai déjà dit, une série de passes ingénieusement combinées ; aussi, tous les compilateurs s'en sont-ils emparés.

Mon but n'est donc pas de répéter ce qui a été dit sur ce sujet ; si j'en parle, ce ne sera que pour faire connaître les améliorations qui ont été faites à cette partie de la prestidigitation.

Ce jeu, quoique très-ancien, est toujours vu avec plaisir. Ce qui prouve son mérite, c'est d'avoir sur-

vécu au temps, et, bien qu'il soit facile à exécuter, on le considère généralement comme la partie constitutive de la prestidigitation ; aussi, dit-on communément, en parlant d'un faiseur de tours : *C'est un joueur de gobelets.*

Pour jouer commodément des gobelets, il faut se servir d'une table telle que je l'ai décrite dans la première partie, article II, section VI. La tablette de cette table sert de gibecière. On appelle ainsi le sac que les escamoteurs mettent devant eux en manière de tablier, et dans lequel ils serrent tous les objets dont ils ont besoin. Il a plu aux prestidigitateurs et professeurs de physique amusante d'appeler servante cette tablette dont je viens de parler.

On nomme passes, les tours que l'on fait avec des gobelets.

Je ne donnerai pas la description de ces gobelets : on la trouve partout, et il n'y a point de ferblantier qui ne sache les faire, soit en fer-blanc, soit en cuivre.

Les petites boules avec lesquelles on joue sont en liége; on leur a donné le nom de muscades, parce qu'anciennement on noircissait ces petites boules en les brûlant à la flamme d'une chandelle ou bougie, pour les rendre plus légères, de sorte que leur couleur et leur forme les faisaient assez ressembler à cette noix odoriférante dont elles portent le nom.

SECTION I.

De la manière d'escamoter la muscade.

Jusqu'à présent, on n'a donné connaissance que d'une manière d'escamoter la muscade; j'en admets deux, et c'est au moyen de la deuxième que l'on exécute les passes les plus surprenantes, parce que l'on peut escamoter plusieurs muscades ensemble, au lieu d'une seule. Nous allons bientôt en parler.

Pour se mettre en état de bien jouer des gobelets, il n'y a que deux choses à apprendre, savoir : escamoter la muscade dans ses doigts, et l'introduire sous le gobelet; le reste n'est plus qu'affaire de mémoire.

Pour escamoter la muscade de la manière usitée ordinairement, prenez-la avec le pouce et l'index de la main droite. Pliez l'index, ce qui le fait reculer en faisant rouler un peu la muscade, qui doit alors poser sur la première phalange du grand doigt. Ramenez l'annulaire en dedans de la main, pour donner plus d'écartement entre lui et le grand doigt. Roulez, avec le pouce, la muscade dans cet écartement, relevez l'annulaire, et cette muscade doit se trouver placée juste entre les premières phalanges du doigt du milieu et de l'annulaire, et contre les racines de ces deux doigts, enfin, au bas et entre la fourche formée par ces deux doigts.

Voilà ce qu'on appelle escamoter la muscade ; il faut le faire avec tout le naturel possible, sans lenteur ni précipitation. Vous vous exercerez d'abord avec une muscade plutôt petite que grosse, parce que vous la ferez tenir plus facilement dans les doigts.

Quand vous commencerez à pouvoir exécuter ce que je viens d'expliquer, habituez-vous, en escamotant la muscade, à faire le geste de la mettre dans la main gauche, laquelle vous devez fermer à temps en retirant la main droite.

Pour vous accoutumer à un mouvement naturel, mettez réellement la muscade dans la main gauche en retirant la main droite. Examinez attentivement l'effet si simple de cette action, et attachez-vous à bien imiter cet effet en escamotant, de sorte que l'on ne trouve pas de différence entre le mouvement que vous ferez en escamotant la muscade et celui que vous feriez en la mettant effectivement dans la main. Ceci est plus important qu'on ne pense : c'est le moyen de tromper les yeux des escamoteurs mêmes.

Observez la même chose dans les cas où vous posez le gobelet sur la table, en y introduisant la muscade, ou quand vous ne mettez rien dessous. N'affectez jamais de frapper fortement avec les gobelets, comme le font la plupart de ceux qui en jouent ; il n'est pas naturel de poser un objet avec la brutalité d'un homme en colère.

Voyons maintenant comment on introduit la muscade.

Il faut prendre le gobelet du plus bas possible, afin que la muscade qui est entre vos doigts soit au-dessous du bord; ainsi, en le prenant, l'index doit frôler la surface de la table.

Lorsqu'on lève un gobelet pour y introduire une muscade, c'est toujours sous le prétexte de faire voir qu'il n'y a rien dessous, et, en le reposant, on chasse vivement la muscade avec l'annulaire. Ces deux actions de poser le gobelet et de chasser la muscade dessous doivent se faire en un seul temps.

On sait maintenant comment on escamote la muscade et comment on l'introduit sous le gobelet. Il reste à dire comment on la reprend d'entre les doigts pour paraître la tirer d'une baguette ou de tout autre objet.

C'est bien simple, il suffit de la prendre avec le bout du pouce pour la faire rouler vers l'index, qui fléchit afin de la saisir conjointement avec le pouce. Tout ceci se fait en un seul temps et dans le même moment que l'on retire le bout des doigts de l'objet qu'on a pincé comme pour en prendre la muscade, qui paraît subitement entre le pouce et l'index. Ce mouvement doit avoir la rapidité d'un ressort qu'on laisse échapper. Avec un peu de pratique, on arrive aisément à cette exécution.

Deuxième manière d'escamoter la muscade.

La deuxième manière d'escamoter la muscade est de la placer dans la paume de la main absolument comme la pièce de monnaie. On tient d'abord cette muscade au bout de l'index et du pouce, comme étant la manière la plus convenable et la plus naturelle de la tenir; mais, pour l'escamoter, on la roule avec le pouce sur les bouts et entre les deux doigts du milieu. Ces deux derniers doigts, en fléchissant, portent la muscade entre les deux bourrelets qui forment la paume de la main; le plus grand doigt appuie sur la muscade pour bien l'asseoir. Ce mouvement des doigts se fait en feignant de mettre la muscade dans la main gauche. Pour la reprendre, c'est l'annulaire qui va la chercher et qui l'attire en la faisant rouler jusqu'à ce que le pouce puisse s'en emparer et la repasser sur le bout de l'index. Dans cette opération, le petit doigt aide un peu l'annulaire.

Cette manière de reprendre la muscade est plus difficile que dans le premier procédé; il faudra s'y exercer davantage.

Mais, pour mettre la muscade sous le gobelet dans cette deuxième méthode, c'est peut-être plus aisé encore que dans la première.

Lorsque vous prenez le gobelet, l'annulaire et le

petit doigt vont chercher la muscade, et, en l'attirant, la placent naturellement sous le gobelet, qu'on n'a plus qu'à poser sur la table en lâchant la muscade.

On peut facilement mettre deux muscades dans le creux de la main, mais l'une après l'autre; il faut placer celle qui vous semble la plus petite en premier, et si vous en mettez une entre les doigts, selon la méthode ordinaire, vous en tiendrez trois sans être gêné. Par ce moyen, on peut faire des tours de gobelets très-surprenants, et quand on aura bien l'habitude de manier plusieurs muscades, comme je viens de l'expliquer, on pourra soi-même improviser une infinité de passes qui dérouteront tous les joueurs de gobelets, qui ne connaissent pas l'avantage que donne la facilité d'escamoter plusieurs muscades à la fois.

SECTION II.

Remarques sur les principes décrits par Ozanam.

Quelques personnes ont cru, d'après Ozanam, que l'on pourrait escamoter plusieurs muscades en les mettant entre les doigts, c'est-à-dire en en plaçant une entre le pouce et l'index, une deuxième entre l'index et le grand doigt, enfin une troisième entre le grand doigt et l'annulaire. C'est ainsi qu'Ozanam l'enseigne.

Mais, comme il est évidemment impossible de jouer des gobelets en plaçant les muscades de cette manière, j'en conclus qu'Ozanam n'en savait pas jouer. En effet, comment prendre un gobelet par le bas, qui est la partie la plus large, sans risquer de laisser échapper la muscade qui est entre l'index et le pouce, puisqu'il faut que le pouce s'écarte de toute la largeur du gobelet? D'ailleurs, quand on a trois muscades placées entre les doigts, on est obligé de tenir ces doigts serrés l'un contre l'autre. Cet état de la main, n'étant pas ordinaire, donnerait un air gauche qui inspirerait des soupçons. On a beau tenir cette main étendue, comme Ozanam le recommande, cela ne ferait que rendre la gaucherie plus apparente. Ce n'est pas tout ce qu'Ozanam dit de singulier dans son instruction : il explique que, pour introduire la muscade sous le gobelet, il faut faire passer l'une après l'autre toutes celles qui sont dans la main, entre l'annulaire et le petit doigt. Ce qui prouve l'absurdité de ces principes, c'est que, depuis plus d'un siècle qu'Ozanam les a écrits, on n'a pas vu une seule personne qui se soit avisée d'en faire usage.

Je vais copier littéralement, dans son ouvrage, les articles dont il est question, pour que le lecteur en juge lui-même. Voici ce qu'Ozanam dit, d'abord pour l'escamotage de la muscade :

« Lorsque vous voudrez mettre la balle que vous
» avez escamotée sous un gobelet, vous la ferez sortir
» d'entre vos deux doigts, en la poussant avec le second

» doigt dans le troisième, et vous ploierez le troisième
» doigt pour la tenir ; vous prendrez ensuite le gobelet
» par le bas et le leverez en l'air, et, en le rabaissant
» vite, vous mettrez la balle dedans. »

Maintenant, voici ce qu'il dit pour l'escamotage des trois muscades :

« La huitième passe est de mettre trois muscades
» dans votre main, une entre le pouce et le premier
» doigt, la deuxième entre le premier et le deuxième, et
» la troisième entre le deuxième et le troisième. Vous
» frottez vos mains l'une contre l'autre, et les frappez
» même ensemble, et vous dites : « Messieurs, vous
» voyez qu'il n'y a rien dans mes mains, » et vous faites
» voir sous le premier gobelet qu'il n'y a rien, et en le-
» vant, vous y mettez la balle qui est entre le deuxième
» et le troisième doigt; mais vous aurez soin, aupara-
» vant, de la faire couler dans votre troisième doigt, afin
» de la mettre facilement sous le gobelet. Lorsque vous
» l'aurez mise dessous, vous ferez couler la balle qui est
» entre le premier et le deuxième doigt, dans le troi-
» sième doigt, comme la première; vous leverez le
» deuxième gobelet, disant qu'il n'y a rien, et mettrez
» une balle dessous en le rabaissant; ensuite, vous tire-
» rez la balle que vous tenez dans le pouce, et la mettrez
» dans le même doigt où vous avez mis les autres. Pour
» lors, vous leverez le troisième gobelet, et, faisant voir
» qu'il n'y a rien dessous, vous y mettrez la troisième.
» Enfin, vous leverez les trois gobelets l'un après l'autre,
» et vous faites voir qu'il y a une balle sous chacun. »

Le lecteur pourra se convaincre par lui-même que tous ces déplacements de muscade dans la main sont impraticables, qu'il est hors de doute qu'Ozanam ne savait pas jouer des gobelets, et qu'il a été induit en erreur par les personnes qu'il a consultées, à moins que ses présomptions ne l'aient trompé lui-même.

On m'objectera peut-être qu'il n'est guère croyable qu'on ait traité d'un art manuel, sans se l'être rendu familier par la pratique. Cependant, il n'y aurait rien d'étonnant à cela. Je pourrais citer plusieurs exemples, et de diverses natures, à l'appui de mon opinion; mais, pour ne point trop m'écarter de mon sujet, je ne ferai mention que d'un fait qui m'est personnel.

J'ai dit que j'avais connu M. Decremps assez particulièrement. Dans nos entrevues, il aimait à parler de tours. A cette époque, j'en faisais déjà assez adroitement, surtout avec des cartes.

La première fois que je lui en fis, sur son invitation, je n'étais pas hardi. Je le regardais comme un critique clairvoyant et sévère, car j'avais lu ses ouvrages, et surtout sa description des principes sur les cartes, faite avec beaucoup d'intelligence. Mais je fus bien surpris quand il me demanda, d'un air très-étonné, si je n'exécutais pas les tours que je lui faisais par d'autres moyens que ceux qu'il connaissait. Je lui répondis que je n'employais que ceux qu'il avait si ingénieusement expliqués dans son *Testament de Jérôme Sharp*, et que je ne comprenais pas comment il ne s'en était pas aperçu. — « Alors, je conçois maintenant, » répliqua-

t-il, « que c'est parce que vous les avez faits avec tant de légèreté, que mes yeux n'ont pu saisir vos mouvements. » Dans cet entretien, il prit les cartes et essaya de faire sauter la coupe : il plaçait très-bien les doigts pour cela, on voyait qu'il connaissait les principes; mais, après plusieurs tentatives infructueuses, il laissa tomber les cartes en partie. — « Vous voyez, » me dit-il en les ramassant, « que je suis bien maladroit. — Ma foi, » lui répondis-je, « Monsieur Decremps, je vois, dans le fait, que vous n'êtes pas aussi adroit des doigts que de la plume. » Et il m'avoua qu'il ne pouvait faire aucun tour d'adresse, qu'il avait toujours été curieux de connaître les moyens de les exécuter, mais qu'il en avait absolument négligé la pratique.

On voit, par cette petite anecdote, que M. Decremps ne savait pas exécuter les tours de cartes; néanmoins, il a pu en décrire très-bien les principes, parce qu'ils lui avaient été bien enseignés. Mais, si on lui eût donné de mauvais moyens, il n'aurait pu en apprécier la fausseté; il aurait pensé que, dans l'exécution, tout ce qui était impraticable pour lui, pouvait être facile pour d'autres qui auraient acquis plus d'adresse par l'exercice. C'est le cas où s'est trouvé Ozanam dans le jeu des gobelets, comme M. Decremps dans les tours décrits dans sa *Magie blanche,* pour lesquels il n'a point été à portée de recevoir des explications sincères d'un professeur de bonne foi. Revenons à nos muscades.

Je dis et j'assure que, pour bien escamoter, on ne

peut tenir librement plusieurs muscades dans sa main, que comme je l'ai expliqué. L'expérience le prouvera aux personnes qui voudront en faire l'essai.

SECTION III.

Deuxième manière de feindre de mettre la muscade sous le gobelet.

Tous ceux qui ont écrit sur le jeu des gobelets n'ont donné qu'une manière de feindre de mettre la muscade dessous. C'est, en faisant semblant de la mettre dans la main gauche, de prendre le gobelet de la droite, d'en couvrir la muscade supposée et de faire le geste de la mettre sur la table en faisant couler le gobelet sur la main; bien entendu que l'on ne doit ouvrir la main gauche qu'au moment où elle est couverte par le gobelet.

Cette manière de feindre de mettre la muscade sous le gobelet est celle qui est employée par tous les prestidigitateurs. On peut aussi en employer une autre pour rompre la monotonie qui résulte de l'usage constant de la première; il semble que cette seconde, que je vais proposer, est plus naturelle; mais je conseille de se servir de toutes les deux, tantôt de l'une, tantôt de l'autre, pour faire diversion au mouvement uniforme d'une seule.

Voici cette seconde manière :

Tenant la muscade de la main droite, on ne la change pas de main, où plutôt on ne feint pas de la changer de main. On lève le gobelet de la main gauche, et en escamotant la muscade dans la main droite, on fait le mouvement de la mettre sur la table, en la couvrant en même temps du gobelet que l'on tient de la main gauche. C'est absolument le même effet que si on mettait réellement la muscade sur la table en la couvrant du gobelet, en supposant que, posant la muscade avec le pouce et l'index de la main droite, on couvre cette muscade du gobelet en même temps qu'on la lâche.

Maintenant je vais parler de quelques passes qui ne sont décrites nulle part. Ces passes seront un supplément à celles qui ont été publiées dans les ouvrages que j'ai cités, et, de toutes ces passes différentes, on pourra, avec un peu d'intelligence, composer un jeu qui aura l'apparence de la nouveauté, en supprimant avec goût celles qui paraîtront inutiles et celles qui auraient trop de rapport avec d'autres.

SECTION IV.

De quelques passes qui n'ont jamais été publiées jusqu'à ce jour.

Le jeu des gobelets qui se trouve dans l'œuvre de Guyot est le meilleur de tous ceux qui ont été publiés.

Cependant il y a plusieurs passes insignifiantes qui le rendent languissant, et que je conseille de supprimer; telles sont, par exemple, la seconde, la troisième, et puis celle de la fin, que l'on joue avec six muscades pour faire le changement de couleur. Ces passes n'ont rien de saillant, font paraître le jeu trop long, ce qui lui retire cette vivacité et cette animation qui en font le charme.

Je vais expliquer le jeu que je me suis composé, sans parler des passes que l'on peut improviser quand on y est disposé, et que l'on voit qu'on fait véritablement plaisir aux spectateurs.

Mettre une muscade sous chacun des trois gobelets, et faire trouver de suite, sous celui du milieu, les muscades qui étaient sous ceux des coins, les trois gobelets n'ayant été levés qu'une seule fois pour y mettre les muscades.

Je pose trois muscades sur la table, en affirmant que je ne joue jamais qu'avec trois (on sait que la principale vertu de l'escamoteur est de bien mentir). Je fais voir que je n'en ai point de cachées dans les mains. J'en prends une des trois, et en feignant de la mettre dans la main gauche, et de là sous un gobelet des coins, je l'escamote dans le creux de la main droite. J'en prends une seconde; cette fois, pour plus de facilité, je l'escamote entre les doigts, en feignant de la mettre sous l'autre gobelet du coin. Je prends enfin la troisième; mais, pour le coup, je la mets effectivement dans la main gauche, avec les deux que je tenais cachées dans la main droite, et je les mets toutes trois sous le gobelet du milieu. Alors je commande à celles qui sont sous les gobelets des coins de passer invisiblement sous le gobelet du milieu. Je découvre ce gobelet et je fais voir que les muscades y sont passées. Je lève les gobelets des coins pour montrer qu'il n'y a plus rien dessous.

Je prélude ordinairement par cette passe, pour persuader aux spectateurs que je ne joue qu'avec trois muscades; je continue par la passe suivante.

SECTION V.

Mettre ostensiblement une muscade sous chaque gobelet, et faire disparaître d'un même coup ces trois muscades.

Je prends ces trois muscades l'une après l'autre, en feignant d'en mettre une sous chaque gobelet; mais je les escamote dans la main droite, et, comme toujours, quand on en escamote trois, en en mettant deux dans le creux de la main et une entre les doigts. Les assistants, ayant vu prendre ces muscades sur la table, sont bien persuadés qu'elles sont sous les gobelets.

Je prends la baguette et je dis : « Messieurs, pour vous prouver que cette baguette a réellement une propriété magique, je vais faire rentrer invisiblement ces trois muscades dans son intérieur. »

En prononçant ces mots, je laisse tomber sur la tablette les trois muscades que j'avais dans la main droite.

Je pose un des bouts de la baguette sur la tête d'un gobelet, et touchant des doigts cette baguette, je fais couler la main de bas en haut, comme pour faciliter l'intromission des muscades, en activant la puissance magique. Je fais la même opération sur chaque gobelet, ensuite je les découvre, et on voit qu'il n'y a plus de muscades. Pour plus de conviction, on montre l'intérieur de ses mains.

En remettant de la main gauche les gobelets en place, on reprendra secrètement de la droite une muscade sur la tablette, et on continuera de jouer par la première passe du jeu de Guyot.

Si on veut rendre ce jeu plus vif et plus pressé, on passera de la première passe à la quatrième, de la quatrième à la neuvième, et on continuera sans interruption jusqu'à la onzième inclusivement.

La onzième passe terminée, on la fera suivre immédiatement de deux jolies passes très-faciles, que je vais donner, parce qu'elles n'ont jamais été publiées. Voyez les deux sections suivantes.

SECTION VI.

Mettre les muscades l'une après l'autre sur la tête d'un gobelet, couvrir ce gobelet d'un deuxième, et faire que, chaque fois, la muscade qui était sur la tête du gobelet tombe dessous sans aucune cause apparente.

La onzième passe étant finie, vous retirez les trois muscades qui étaient sous le gobelet, vous les posez sur la table, et, en remettant le gobelet en place, vous introduisez dessous la muscade qui était restée dans votre main. Vous en prenez une des trois qui sont sur

la table, et vous la mettez sur la tête du gobelet sous lequel il y a une muscade. Vous couvrez ce gobelet d'un autre, et vous remuez l'index au-dessus, comme si ce mouvement était nécessaire dans l'opération. Ensuite vous renversez les gobelets avec le bout du doigt; les spectateurs voient sur la table la muscade qui est censée être celle que vous venez de mettre sur la tête du gobelet. L'ouverture des gobelets renversés doit se trouver du côté des assistants. Vous prenez de la main gauche ces gobelets par l'ouverture que vous ramenez vers vous en tenant, de la main droite, la tête de celui de dessus. Les têtes des gobelets doivent se trouver en bas, par conséquent l'ouverture est en haut. En séparant les deux gobelets, la muscade qui était entre eux se trouve naturellement au fond de celui que vous tenez de la main droite, vous n'avez donc qu'à poser tout simplement ce gobelet sur la table à l'endroit où il y a déjà une muscade, et celle qui était dans le gobelet roule et tombe auprès de l'autre. Vous faites la même chose jusqu'à ce qu'il y ait trois muscades sous le gobelet; alors, vous laissez la quatrième entre les deux gobelets, et vous profitez de cette circonstance pour faire la passe suivante.

SECTION VII.

Faire passer les trois muscades par-dessous la table, dans un gobelet que l'on tient l'ouverture en haut.

Lorsqu'en dernier lieu vous avez renversé les deux gobelets pour faire voir les trois muscades, vous prenez de la main gauche ces gobelets par la tête, l'ouverture en haut. Vous vous servirez de la main droite pour retirer le gobelet de dessus, c'est-à-dire celui qui est dans l'autre. Vous le poserez sur la table, n'en ayant plus besoin. Il vous reste donc celui que vous tenez de la main gauche, l'ouverture en haut.

Vous n'avez pas oublié que la quatrième muscade, que vous avez mise sur la tête du gobelet que vous venez de mettre à l'écart, reste dans le fond de celui que vous tenez, ce dont les spectateurs ne se doutent nullement. Alors vous dites : « Messieurs, vous venez de voir passer ces trois muscades de haut en bas à travers le gobelet; maintenant, je vais faire quelque chose de plus merveilleux, en les faisant passer de bas en haut, au travers de la table, dans le gobelet. »

Vous prenez une des trois muscades, et en mettant la main droite sous la table, tenant le gobelet de la main gauche, en-dessus, vous escamotez la muscade dans les doigts. Vous renversez alors sur la table la muscade qui était dans le gobelet, et que l'on croit être celle

qui est entre vos doigts. Vous reprenez cette même muscade que vous venez de faire paraître et la remettez dans le gobelet; mais vous mettez avec, celle qui était dans vos doigts. Vous prenez une seconde muscade, que vous escamotez de même sous la table. Vous faites voir les deux qui sont dans le gobelet, en le renversant. Vous les reprenez encore pour les reporter dans le gobelet, et toujours en y joignant celle qui est dans vos doigts; enfin vous faites de même pour la troisième. Quant à la quatrième muscade qui reste dans vos doigts, vous la gardez pour vous servir dans les passes subséquentes.

Avec les trois muscades qui sont restées sur la table et celle qui est entre vos doigts, vous continuez de jouer en reprenant la douzième passe de Guyot; vous allez jusqu'à la quatorzième, qui est celle de la multiplication des muscades, après laquelle on fait les passes de balles moyennes et de grosses balles, qui terminent le jeu de gobelets que j'ai adopté.

J'ai remarqué qu'en se bornant là, le jeu en paraissait plus piquant et plus animé, et qu'en allant plus loin, il commençait par languir; le spectateur alors n'y prête plus qu'une demi-attention, et, comme l'exprime un dicton vulgaire: il vaut mieux le laisser sur la bonne bouche.

SECTION VIII.

De la multiplication des muscades.

Cette dernière passe que je fais avec des muscades, et que l'on nomme la *multiplication*, est peut-être le plus simple et en même temps le plus brillant des tours de gobelets. Il consiste à paraître retirer de dessous les gobelets une quantité indéterminée de muscades qui semblent se reproduire sans cesse, quoique cependant on n'en retire aucune. Je vais la décrire en peu de mots, bien qu'on la trouve dans les ouvrages qui traitent de prestidigitation; mais, si j'en parle ici, c'est parce que je termine cette passe d'une toute autre manière que ceux qui l'ont expliquée.

Une muscade étant sous chaque gobelet, et une quatrième entre les doigts, on prend un chapeau que l'on tient de la main gauche. Alors on lève de la main droite un gobelet, pour découvrir la muscade qui est dessous. En reposant le gobelet, on y introduit la muscade qui était entre les doigts. On prend celle que l'on vient de découvrir, et on feint de la mettre dans le chapeau, en l'escamotant entre les doigts. On revient au second gobelet, qu'on lève de même, pour découvrir la muscade, et qu'on repose en introduisant celle qu'on tient cachée dans les doigts. On prend la mus-

cade découverte, et, comme la première fois, on l'escamote en feignant de la jeter dans le chapeau. Même opération avec le troisième gobelet. On continue cette manœuvre aussi longtemps qu'on le veut. Les spectateurs prennent toujours pour de nouvelles muscades celles qu'ils voient reparaître sous les gobelets, quand ils croyaient qu'il n'y avait plus rien dessous.

On peut finir cette passe de deux manières, soit en montrant qu'il n'y a point de muscades dans le chapeau, soit en en faisant trouver.

Dans le premier cas, on prie une personne d'étendre un mouchoir pour recevoir les muscades, on feint d'en verser, et on se retire en recommandant à la personne de n'en perdre aucune.

Dans le second cas, lorsqu'on veut faire trouver des muscades dans le chapeau, il y a un moyen très-simple et plus facile qu'on ne pourrait le croire. Je ne conseillerai pas de se servir de l'expédient qu'indique Guyot : de faire construire un vase à double fond, à bascule, dans lequel on cache des muscades; ce moyen est trop naïf pour le temps présent.

Voici celui que j'emploie : avant de commencer la multiplication, je prends de la main droite sur la gibecière de la table, une poignée de muscades que j'avais disposées d'avance bien en prise. Je m'approche de l'assemblée pour demander un chapeau; j'ai soin de présenter un peu le côté gauche, afin de masquer suffisamment mon bras droit, que je laisse pendre contre la hanche. Je prends de la main gauche le chapeau

que l'on m'offre, et je demande en même temps un mouchoir, que je fais mettre dans le chapeau. Alors, transportant ce chapeau de la main gauche à la droite, je laisse tomber dedans les muscades que je tiens dans la main, au moment où j'en empoigne les bords. Ce mouvement, qui doit être fait en un clin-d'œil, ne peut pas être aperçu, parce que le corps du chapeau cache entièrement la main droite aux yeux des spectateurs, dans l'instant où je le change de main en y jetant les muscades.

Le mouchoir que je fais mettre dans le chapeau sert à amortir le bruit des muscades en tombant. Son emploi occupe l'esprit des spectateurs, qui ne peuvent pas comprendre à quoi il peut être nécessaire dans cette circonstance.

SECTION IX.

Passe des moyennes balles.

Ayant renversé les muscades sur la table, pour finir la précédente passe (je retire le mouchoir avant), je fais le tour des balles moyennes; mais, pour le lier avec la multiplication que je viens de terminer, et avoir occasion de prendre secrètement une balle sur la tablette où elles sont préparées, j'entretiens les spec-

tateurs en leur disant, par rapport à la dernière passe de muscades : « Messieurs, ceci n'est qu'un échantillon de ce que je pourrais faire; car, avec le temps, il me serait facile de multiplier ces muscades dans une telle quantité, qu'il y en aurait de quoi emplir plusieurs barriques; mais ce serait trop abuser de votre patience. Ce que je me permettrai en ce moment, sera de faire changer de grosseur et de couleur les muscades qui restent sous les gobelets. »

En parlant ainsi, je prends secrètement une balle sur la tablette, que je place dans le creux de ma main droite, et, en levant un des trois gobelets pour découvrir la muscade qui était en dessous, j'introduis la balle en le reposant. Je prends la muscade que je porte sous la table, en disant que je vais la renvoyer sous le gobelet. Je laisse cette muscade sur la tablette, et je prends une balle que je mets toujours, bien entendu, dans le creux de ma main.

Je reviens au second gobelet, que je lève de même pour y introduire la balle en le reposant, et prendre la muscade pour la porter sous la table et feindre de la faire passer au travers, comme précédemment. Enfin, je fais de même pour la troisième muscade; mais, cette dernière, je la laisse sur la tablette, sans rien reprendre.

Ces trois balles moyennes, qui doivent être du volume d'une grosse noix, étant sous les gobelets, on est arrivé au moment de faire la passe des grosses balles, dont le diamètre doit remplir toute la capacité des gobelets.

SECTION X.

Passe des grosses balles.

Cette passe n'est pas la plus difficile du jeu des gobelets, et cependant elle en est la plus frappante. Voici la manière de l'exécuter.

On se souvient que la table sur laquelle on opère est élevée, que la tablette est à la portée de la main et que l'on peut prendre dessus tout ce dont on aura besoin, sans être obligé de faire un léger mouvement de corps, qui donnerait à croire que l'on veut atteindre à quelque chose, ce qui détruirait l'illusion nécessaire pour étonner les spectateurs.

Les balles sont préparées sur la tablette, du côté gauche, et bien en prise. Parmi ces balles, on en placera deux ou trois qui seront bien élastiques et peu bourrées; il faudra les séparer assez des autres pour que la main puisse les distinguer au besoin. Tout étant ainsi disposé, vous prenez une balle de la main gauche, et, en levant un des gobelets de la main droite, pour découvrir une balle moyenne, vous approchez de vous ce gobelet, un peu en avant de la table, et vous y fourrez légèrement la balle, qui doit tenir d'elle-même tout en la mettant; cependant, pour plus de sûreté, vous lui donnez un petit coup du doigt du mi-

lieu de la main droite en posant le gobelet sur la table. Cette introduction de la grosse balle dans le gobelet doit se faire plus promptement que l'éclair, sans, toutefois, laisser paraître ce mouvement.

Les spectateurs le voient d'autant moins, que votre main gauche est cachée par le bord de la table, ainsi que le gobelet qui vient s'offrir à la balle pour la recevoir.

J'ai ici une recommandation importante à faire, et à laquelle il faut se conformer scrupuleusement, si on veut faire une illusion complète dans cette passe des grosses balles : c'est qu'en les introduisant dans les gobelets, il faut bien se garder de faire remuer le moins du monde le bras gauche; le poignet seul doit faire le mouvement.

La méthode que je viens de donner pour mettre les grosses balles dans les gobelets est, selon moi, la meilleure, parce que le gobelet ne change pas de main. Celle que l'on trouve dans Ozanam ne doit être employée que pour les balles moyennes.

Je vais continuer notre passe, que j'ai interrompue par des réflexions qui s'y rattachent et qui étaient nécessaires.

Vous mettez une balle sous le second gobelet, de même que vous avez mis la première. Comme je l'ai dit, ces balles doivent tenir seules dans les gobelets. Pour la troisième, on emploie une feinte qui, en trompant les spectateurs, les étonne et les égaie.

Aussitôt que vous aurez mis la grosse balle sous le

deuxième gobelet, vous dites, en faisant remarquer la moyenne que vous venez de découvrir : — « Vous voyez, Messieurs, que les muscades sont changées de couleur et de grosseur. » Et, pendant le temps que vous prononcez ces mots, vous prenez de la main gauche une grosse balle sur la tablette, et, posant cette main sur le bord de la table, comme par inattention, vous laissez un peu apercevoir la balle que vous tenez en la soutenant avec le pouce. Alors, en levant le troisième gobelet, vous le rapprochez de la main gauche, en faisant légèrement le geste d'y mettre quelque chose, dans le même moment que vous laissez tomber sur la tablette la balle que vous teniez. Le gobelet étant posé, tous les spectateurs croient que vous y avez fourré la balle qu'ils ont aperçue un instant, et ne manquent pas, du moins en partie, de murmurer et de se récrier sur votre maladresse.

Vous prenez un air déconcerté, en demandant le sujet du mécontentement qu'on vous témoigne. On vous répondra indubitablement qu'on vous a vu mettre une balle sous le gobelet. Vous répliquez en disant que l'on se trompe, et que, s'il y avait quelque chose, vous seriez le premier à le savoir. Vous leverez perpendiculairement les deux premiers gobelets. Les balles, se maintenant dans l'intérieur, ne paraissent pas. On criera : « Sous l'autre! sous l'autre! » se réjouissant d'avance de votre embarras présumé. Alors, en renversant les gobelets, vous dites avec un grand sang-froid : « Non, Messieurs, pas plus sous celui-ci que sous les autres. »

Les spectateurs, voyant qu'il n'y a rien où ils comptaient bien voir une balle, conviennent de leur désappointement, tout en se trouvant mystifiés.

SECTION XI.

Suite de la passe précédente.

Après avoir prouvé aux spectateurs qu'il n'y a rien sous les gobelets, vous dites : « Mais, Messieurs, vous me croyez donc bien maladroit ? Pensez-vous que si je voulais faire trouver des balles sous les gobelets, j'irais les mettre lourdement comme ceci ? »

En parlant, vous prenez sur la tablette une balle élastique et une autre balle dans la même main, qui est la gauche, et, faisant semblant d'en tirer une de votre poche, vous les mettez toutes deux dans le gobelet, en prononçant les deux derniers mots de ce que vous venez de dire. Notez que les spectateurs croient que vous n'en avez mis qu'une, parce que la balle élastique, étant pressée, se réduit à très-peu de volume. La balle solide étant la première dans la main, entre aussi la première dans le gobelet, et y reste ; l'autre retombe sur la table en reprenant sa sphéricité. Cette balle est prise pour celle qui est restée dans le gobelet, et, continuant de parler, vous dites : — « Non,

Messieurs, si je voulais escamoter de grosses balles, vous ne me les verriez pas mettre; au reste, je peux vous en donner la preuve. Prêtez bien toute votre attention, je vais en faire passer sous les gobelets : je vous préviens, vous voyez que j'y mets de la franchise. Il est d'abord nécessaire de vous faire voir qu'il n'y a rien sous les gobelets. »

Vous les levez, et, en les reposant, vous frappez un petit coup sec pour faire tomber les balles qui sont dedans.

Vous continuez de parler en opérant; vous direz : « Je prends trois grosses balles dans ma poche, et je les pose sur la table comme vous voyez. (On ne prend rien, et on ne met rien sur la table). Je vous avertis, Mesdames, que ces balles sont magnétisées de façon à rester invisibles aux yeux des personnes qui auraient la conscience un peu chargée, c'est-à-dire qui auraient commis quelques petits péchés dans le courant du jour; mais je crois bien que personne, ici, n'est dans ce cas-là. Vous les voyez, Mademoiselle? Oh! pardon de l'indiscrétion. Je vais continuer le tour. Je prends celle-ci (qui est supposée sur la table, on ne prend rien), et je la fais passer au travers de ce gobelet. Je prends cette grosse rouge (on ne prend toujours rien), et je la fais passer également au travers de ce second gobelet; je prends, enfin, cette troisième, et je la fais passer aussi au travers de ce dernier gobelet. Maintenant, Messieurs, je vous demande si vous avez vu passer ces balles dans les gobelets? Non.... Cependant les voici. »

En découvrant les gobelets l'un après l'autre, vous y mettez une nouvelle balle de la manière que j'ai expliquée. Ces balles sont toutes disposées sur la tablette. Après ces dernières, vous en mettez encore d'autres. On peut réitérer jusqu'à ce que la table en soit toute couverte.

On conçoit bien que l'on peut mettre sous les gobelets toute autre chose que des balles. On peut y introduire des pommes, des pêches, des oranges, etc., et même des bouquets que l'on offre aux dames. Il ne serait guère plus difficile d'escamoter de petits animaux; avec un peu de hardiesse, on réussirait.

Je ferai observer, qu'à partir des premières balles, il ne faut pas que celles qui suivent tiennent dans les gobelets; on les maintient un peu avec l'annulaire, en les posant sur la table. Je le répète, cette passe des grosses balles, très-réjouissante pour les spectateurs, est peut-être la plus facile pour l'exécutant, d'autant plus que, chaque fois qu'il lève les gobelets, les yeux des personnes présentes sont attirés comme malgré elles sur ce que l'on découvre, et ne font point attention qu'au moment où vous faites sortir une chose, vous en mettez une autre sous le gobelet.

Souvent on termine cette multiplication en paraissant faire sortir des objets d'un volume quatre ou cinq fois plus étendu que la capacité des gobelets, ce qui se fait dans le moment que l'on découvre une balle ou un fruit. On applique vivement ces objets contre l'ouverture des gobelets, et les maintenant en-dessous

avec les doigts, on secoue comme s'ils avaient de la peine à sortir. Les spectateurs, ayant encore les yeux fixés sur ce que vous venez de découvrir, sont très-surpris de voir paraître subitement ces nouveaux objets, qu'ils croient sortir des gobelets, et ne conçoivent pas comment ils pouvaient y être contenus.

Je ne m'étendrai pas davantage sur le jeu des gobelets, m'étant prescrit une loi de n'écrire, en fait de tours composés, que ce qui n'avait pas encore été imprimé, à moins que ce ne soit pour relever les imperfections de quelques-uns déjà publiés, ou pour les améliorer par des procédés nouveaux.

Il me reste maintenant à donner une idée des feintes qu'on doit employer dans cette partie de la prestidigitation. C'est, comme je crois l'avoir déjà dit, par le moyen de ces feintes et en les plaçant à propos, que l'on peut dérouter les spectateurs dans toutes les conjectures qu'ils pourraient former, et en même temps rendre ce jeu plus brillant et plus merveilleux.

On comprend bien que je n'ai pas l'intention de recommencer la description du jeu des gobelets, pour y placer toutes les feintes dont les passes sont susceptibles : je n'ai besoin que d'en donner un ou deux exemples pour mettre l'amateur sur la voie ; c'est à lui, alors, à en imaginer selon qu'il le jugera convenable pour faire valoir ses tours et les rendre plus étonnants.

Je vais prendre les premières passes venues, ou, pour vous prouver que je ne choisis pas, je prendrai

la première du jeu des gobelets et une du milieu pour établir mes exemples.

Je vais commencer par la première.

SECTION XII.

Passe exécutée avec des feintes.

D'abord, il est convenu que le spectateur doit croire que l'on peut tirer de la baguette magique ou du grand doigt de la main gauche, un nombre infini de muscades.

La première passe se joue avec une seule muscade, mais on feint d'en tirer trois de la baguette, pour en mettre une sous chaque gobelet. On feint ensuite de retirer les muscades par la tête du gobelet et sans lever ceux-ci, et de mettre chaque fois ces muscades à sa poche. (Voyez Ozanam et Guyot.) Voilà comme se fait sèchement cette première passe.

Mais le spectateur croit-il ou ne croit-il pas que l'on met et retire ainsi les muscades? Il peut, au moins, en douter. L'essentiel, ici, est de le persuader. Voici comme je fais cette passe.

Après avoir parlé de la propriété intarissable de ma baguette, je me dispose à en tirer une muscade; mais, comme par réflexion, je montre l'intérieur de mes mains pour faire voir que je n'en ai point, en affirmant

que les personnes qui pensent que les joueurs de gobelets les cachent dans leurs doigts, sont dans l'erreur. Je me mets une seconde fois en position de tirer une muscade ; je m'arrête encore, comme si je faisais une nouvelle réflexion, et je dis : « Beaucoup de personnes croient aussi que l'on se sert des manches pour cacher tous les objets qu'on ne veut pas laisser paraître : je vais les relever, pour prouver que cette opinion est encore une erreur. »

Je commence par relever la manche droite, et en relevant la gauche, je prends une muscade que j'y avais mise d'avance et que je place entre mes doigts. Cette même muscade me sert pour toute la passe.

Les assistants étant persuadés que je n'avais pas de muscades de cachées, j'en tire une et je feins de la mettre sous le premier gobelet. Je n'ai pas besoin de dire que je l'escamote dans les doigts.

J'en tire une deuxième, et, celle-ci, je la mets réellement sous le gobelet du milieu. Je feins de vouloir en tirer une troisième, mais je m'arrête, en supposant que je crois avoir entendu quelqu'un dire que j'ai des muscades dans la main ; et, m'adressant à l'assemblée, je dis, comme pour répondre à la personne qui vient de m'accuser : « Non pas, Messieurs, je vous l'ai déjà affirmé, je n'ai point de muscades cachées comme on vient de le dire : regardez mes mains, et vous verrez qu'elles sont absolument vides comme la bourse d'un poète. Ne croyez pas non plus que je ne fais que semblant de mettre les muscades sous les gobelets (on

lève celui où on vient de mettre la muscade) : vous voyez que je les mets réellement. »

En prononçant ces derniers mots, on pose le gobelet sur la table, à côté de la muscade. On reprend cette muscade, que l'on met dans la main gauche, et en faisant le geste de la remettre sous le gobelet à la manière ordinaire, on la fait rouler au-delà du gobelet, comme par maladresse; on la rattrape de suite et on l'escamote dans les doigts, en feignant de la remettre sous le gobelet avec le pouce et l'index de la main droite.

Ayant fait cette dernière feinte, je tire une troisième fois la muscade de la baguette, et je la mets tout de bon sous le troisième gobelet. Je fais observer qu'il y a une muscade sous chacun d'eux. Alors j'invite une personne à venir retirer les muscades qui sont sous les gobelets; mais j'ai soin de ne m'adresser qu'à celles qui sont placées du côté du gobelet où est la muscade. Une personne arrive et lève naturellement, d'abord, le premier gobelet qui est à sa main. Je lui laisse découvrir la muscade, et, aussitôt, je lui dis en rabaissant le gobelet : « Pardon, Monsieur, j'ai oublié de vous dire qu'il fallait retirer les muscades sans lever les gobelets. Rien n'est plus commun que de les prendre comme ceci, en levant le gobelet. »

Ici, je joins l'action aux paroles; je lève le gobelet de la main gauche et je prends la muscade de la droite. Je feins de remettre cette muscade sous le gobelet (selon la deuxième manière, voyez la section III de cet

article), mais je l'escamote entre les doigts, et revenant au premier gobelet, c'est-à-dire à celui qui est opposé à celui où était la muscade, je dis: « Je vais vous montrer une manière plus distinguée de les retirer. » Alors je tire les muscades de la tête des gobelets, et je feins de les mettre dans ma poche, à l'exception de celle du troisième gobelet, que je mets réellement dans ma main gauche. Je fais le mouvement de la mettre dans ma poche comme les autres, mais je m'arrête comme par réflexion, en disant: « Ah! celle-ci, j'en ai besoin: je vais m'en servir dans le moment, » et je la mets sur la table.

On voit que de mots il faut écrire pour détailler toutes les feintes d'une seule passe! Où cela nous conduirait-il, s'il fallait décrire ainsi toutes celles qui constituent le jeu des gobelets? Je crois bien que personne n'aurait le courage de les lire quand j'aurais celui de les expliquer. Cependant on voudra bien me permettre d'en donner encore une; mais je prie le lecteur de ne pas s'impatienter, et pour le rassurer, je lui dirai que je vais choisir la plus courte.

Je vais prendre pour second et dernier exemple la onzième passe du jeu décrit dans Guyot.

SECTION XIII.

Autre passe avec feinte.

Cette passe consiste à faire passer l'une après l'autre trois muscades sous un même gobelet.

Les trois muscades étant sur la table, et en ayant une quatrième entre les doigts, on lève les gobelets pour faire voir qu'il n'y a rien dessous. On introduira la muscade qui est entre les doigts sous l'un des trois. On en prend une de celles qui sont sur la table, et l'escamotant, en feignant de la mettre dans la main gauche, on dit qu'on l'envoie sous un des gobelets. On lève celui sous lequel on en a mis une pour la faire voir. En recouvrant cette muscade, on introduit celle qui était dans les doigts. On fait de même jusqu'à ce qu'il y ait trois muscades sous le gobelet; on le lève pour faire voir ces trois muscades; mais, en les recouvrant, on met avec, la quatrième cachée dans la main, en laissant adroitement une des muscades à découvert, c'est-à-dire qui ne soit pas sous le gobelet.

Les spectateurs ne manqueront pas de vous avertir qu'il y a une muscade dehors; on feint de ne pas s'en être aperçu, on la reprend, et, en l'escamotant, on dit qu'on la renvoie sous le gobelet avec les deux autres; on lève et on fait remarquer que toutes les trois muscades y sont.

Les spectateurs sont bien persuadés que cette muscade était restée découverte par mégarde, et vous la voyant renvoyer sous le gobelet de cette manière, ils sont convaincus que toutes celles qui ont reçu l'ordre de passer invisiblement sous les gobelets dans les passes précédentes, y sont allées par le même chemin, ce qui, au fond, est vrai; ils ne se trompent que sur la forme.

En voilà suffisamment pour donner une idée des feintes que l'on peut employer dans les passes des gobelets.

J'avais promis d'en rester là sur ces feintes; mais il m'en revient une dans la mémoire que je vais donner, parce qu'elle n'a aucune analogie avec celles dont je viens de parler.

SECTION XIV.

Feinte dans la passe appelée la poste.

Il y a une passe que l'on appelle la *poste*, probablement par rapport au cliquetis que font les gobelets quand on l'exécute. Cette passe consiste à faire disparaître trois muscades que l'on met sur la tête d'un gobelet, que l'on couvre des deux autres. On feint de

retirer ces trois muscades à travers les deux gobelets de dessus, en se servant d'une quatrième muscade que l'on a dans les doigts et qu'on escamote.

Quand les muscades sont censées retirées, et qu'on veut prouver qu'elles sont parties, on renverse les gobelets en les prenant des deux mains; on leur donne une position à peu près horizontale, un peu plus penchée vers la droite, où se trouve la tête des gobelets, ce qui fait que l'ouverture est plus élevée. On pose le gobelet de dessus sur la table, et, prenant le second au fond duquel sont les muscades, on le met sur le premier. Les muscades n'ont pas le temps de se répandre et se placent naturellement sur la tête de ce premier gobelet; on sait que les têtes des gobelets sont concaves. On met enfin le troisième sur les deux autres. On recommence trois ou quatre fois, et vivement, cette manœuvre. Les spectateurs, voyant qu'on sépare ainsi les gobelets pour les réunir, et n'apercevant aucune muscade; pensant, d'ailleurs, que s'il y en avait entre les gobelets, elles s'échapperaient par cette manipulation, sont bien portés à croire qu'elles sont absentes, emportées invisiblement par une puissance magique; mais, ayant fini par poser séparément les gobelets sur la table, en mettant au milieu celui dans lequel sont les muscades, on annonce qu'on va les faire revenir, en leur ordonnant de se trouver sous le gobelet du milieu.

Voilà l'explication de cette passe, que l'on appelle la *poste*, et voici la feinte que j'ai promise, feinte insidieuse s'il en fut jamais.

Ayez dans le creux de la main deux muscades, et, manœuvrant vos gobelets comme je viens de le dire, laissez échapper ces deux muscades, qui doivent aller tomber du côté de l'assemblée. Il est bien entendu que vous n'aurez pas l'air de vous en apercevoir.

Parmi une nombreuse société, il y a toujours quelques sceptiques qui n'ajoutent pas une foi entière à vos prestiges. Ceux-là ne sont pas fâchés de vous prendre en défaut. En voyant tomber ces muscades, ils se garderont bien d'en rien dire, pour voir comment vous vous tirerez de ce mauvais pas, car ils sont persuadés que ces deux muscades viennent, à votre insu, de s'échapper des gobelets; ils jouissent d'avance de votre désappointement. Mais, quand ils vous entendront annoncer, d'un ton affirmatif, que vous allez faire revenir les trois muscades sous le gobelet du milieu, il y en aura au moins un qui vous proposera un pari, en vous disant, pour vous leurrer, qu'il ne peut pas croire à une chose qui lui paraît impossible. Vous acceptez, pour le punir de sa malice, que vous avez devinée; vous levez le gobelet, et apercevant les trois muscades, votre adversaire est bien étonné de voir le désappointement retomber sur lui.

Si, ce qui peut arriver, quelques officieux vous prévenaient de la chute des muscades, alors, vous termineriez autrement : dans ce cas, vous prenez les deux muscades qui vous sont rendues, et vous les escamotez en disant que vous les renvoyez invisiblement sous le gobelet. Les spectateurs ne sont pas moins

surpris que dans la première circonstance; car, croyant de bonne foi que ces muscades échappées sont celles qui devraient être sous le gobelet, ils trouvent extraordinaire que vous ayez pu les renvoyer à leur poste d'une façon aussi peu usitée.

ARTICLE TROISIÈME.

DU JEU DES GOBELETS AVEC DES BOULES DE CUIVRE EN PLACE DE MUSCADES.

SECTION I.

Des boules qui servent dans ce jeu et de la manière de les escamoter.

Cette méthode de jouer des gobelets avec des boules de cuivre est toute particulière et diffère de la méthode usitée. Avant Conus père, qui en est l'inventeur et qui, seul, l'a mise en pratique, elle aurait été, pour les prestidigitateurs, ce que la quadrature du cercle est pour les géomètres, le grand Œuvre pour les alchimistes et le mouvement perpétuel pour les mécaniciens. M. Conus père a trouvé la solution de ce problème, et a bien voulu me la communiquer. La mort étant venue le surprendre, je crois pouvoir publier ce secret sans blesser la délicatesse.

Les boules dont on se sert dans ce jeu sont au nombre de quatre, comme dans le jeu ordinaire des gobelets. Elles doivent avoir environ deux centimètres et demi de diamètre. Elles s'escamotent dans le creux de la main comme les pièces de monnaie, ou comme on le voit dans la description de la deuxième manière d'escamoter la muscade. Quand on a l'habitude d'escamoter de cette manière, la pesanteur de l'objet n'est pas un obstacle; une boule de cuivre est presque aussi aisée à escamoter dans le creux de la main qu'une boule de liége.

Cependant, si on trouvait ces boules un peu trop lourdes, on pourrait facilement les faire creuser par un fondeur en cuivre. Mais la grande difficulté consiste à introduire ces boules de métal sous les gobelets, sans qu'on les entende heurter contre les parois intérieures. Il faut qu'elles tombent d'aplomb sur la table en même temps que le gobelet, et de façon qu'en tombant elles restent à peu près immobiles.

Cela dépend en partie, d'abord, d'un léger mouvement de main que l'on ne peut guère exprimer par des mots; cependant, je crois pouvoir en donner une idée en me servant d'une comparaison qui a quelque rapport à ce que je veux dire.

Lorsque l'on jette de loin un objet sur un point quelconque, et que l'on veut qu'il reste sur ce point, ou, du moins, qu'il s'en écarte peu, on sent qu'il faut jeter cet objet en retenant un peu. C'est un tact d'instinct que l'habitude donne et que tout le monde a eu l'occasion d'éprouver. Si ce mouvement de retenue est fait

à propos, l'objet reste, ou peu s'en faut, à l'endroit que l'on a visé et sur lequel on l'a lancé; autrement, il roule et s'éloigne de cet endroit.

C'est donc une impulsion manuelle à peu près de cette nature qu'il convient de donner à la boule en l'introduisant sous le gobelet, afin d'obtenir cette immobilité nécessaire pour que cette boule ne choque pas le gobelet.

Mais, malgré tout, et quoiqu'ayant acquis autant que possible ce tact instinctif, on ne parviendrait qu'avec les plus grandes difficultés, et peut-être jamais, à réussir parfaitement et à coup sûr, si je n'indiquais deux précautions qui sont peu de chose en apparence, et qui, cependant, font tout le mystère du jeu.

Quand vous sentirez que vous êtes parvenu à donner à la boule le moins de mouvement possible en l'introduisant, qu'on ne l'entendra frapper le gobelet que rarement et faiblement, vous aurez fait tout ce que l'on peut faire; le reste ne sera plus rien pour exécuter parfaitement les passes dont il est question. Ce sera de mettre sous le tapis de votre table un matelas très-mince fait avec deux morceaux d'une toile quelconque, entre lesquels vous étendrez une couche de son. Cette substance rompt toute élasticité, et, par ce moyen, rien sous la boule ne pourra la faire sauter. Comme on n'introduit la boule par escamotage que sous un gobelet, le coussin n'a que peu d'étendue.

Enfin, pour seconde précaution et pour tout prévoir, en posant le gobelet, serrez-le fortement en introdui-

sant la boule ; cette pression amortira le bruit que ferait la boule si, par accident, elle venait à toucher au gobelet. Mais, avant d'avoir recours à ces moyens, exercez-vous sur une table garnie d'un simple tapis, sans coussin dessous, vous serez plus à portée d'apprécier vos progrès.

SECTION II.

Faire passer invisiblement trois boules sous un seul gobelet, l'une après l'autre.

Après avoir démontré qu'il n'y a rien de commun entre cette manière de jouer des gobelets et la méthode ordinaire, vous posez trois boules sur la table, et vous en aurez une quatrième mise d'avance sur la gibecière ou tablette : cette dernière doit être ignorée des spectateurs.

Vous dites que ces boules pèsent trois ou quatre onces et que vous n'en avez que trois.

Vous faites observer qu'il serait impossible de cacher ces boules entre les doigts, et qu'il serait également impossible de les tenir dans le creux de la main, car leur propre poids les ferait retomber.

Et continuant, vous dites, en prenant une boule de la main gauche sur la table : « Je ne vous dirai pas,

comme Messieurs les escamoteurs, que je vais faire passer ces boules à travers la table sous le gobelet. »

En prononçant ces derniers mots, vous faites le geste de mettre la main gauche sous la table, et vous prenez en même temps, de la droite, la boule qui était sur la gibecière. Et toujours en parlant, vous dites, en levant le gobelet de la main droite : « Vous voyez, Messieurs, qu'elle n'irait pas. (En replaçant le gobelet, vous introduisez dessous la boule que vous avez prise secrètement sur la tablette, et vous remontrez en même temps celle que vous tenez de la main gauche). Pour la faire passer, voici, Messieurs, comme je m'y prends.

» Je la pose dans ma main, que je ferme, et c'est au moment même où je ferme, que cette boule va se rendre invisiblement sous le gobelet. (En prononçant ces mots : *cette boule,* vous la laissez tomber sur la table, pour la reprendre et l'escamoter). Regardez bien..... La voilà passée. » (Vous levez le gobelet pour faire voir la boule, et en la recouvrant, vous introduisez celle qui est restée dans le creux de la main). Vous prenez une seconde boule, vous l'envoyez de même sous le gobelet, en posant votre main droite sur le bord de la table, pour laisser tomber la boule que vous venez encore d'escamoter. Vous levez le gobelet, pour faire voir qu'il y a deux boules; mais, cette fois, vous ne les recouvrez pas de suite, vous laissez le gobelet à côté. Vous prenez la troisième boule, vous la mettez réellement dans la main gauche, en feignant, d'un air maladroit, de la

retenir dans la main droite. De plus, en prenant le gobelet pour recouvrir les deux boules, vous faites, en le posant, du bruit en choquant les boules, comme si vous y en introduisiez une que vous auriez dans la main ; ce qu'on croit facilement, puisque la feinte que vous avez faite donne à penser aux spectateurs que vous n'avez pas mis la boule dans la main gauche, et que vous l'avez retenue dans la droite.

Il faut être adroit pour bien simuler cette maladresse. Si, enfin, cette feinte est faite comme il convient, les spectateurs, trompés par les apparences, ne dissimuleront pas qu'ils croient que vous n'avez fait que semblant de mettre la boule dans la main gauche, et que vous l'avez retenue dans l'autre main, pour la fourrer avec les deux autres en les couvrant.

Sur cette interpellation, vous dites : « Vous vous trompez, Messieurs, la boule est dans ma main, car je la sens encore. (On ouvre la main.) Vous la voyez. » Et, levant le gobelet, vous faites observer qu'il n'y a que deux boules.

Vous ne les couvrirez pas de suite, vous laisserez le gobelet à côté, comme vous avez fait dans la passe précédente.

Continuant de parler, vous dites : « Ah! vous pensiez, sans doute, qu'usant des mêmes moyens que Messieurs les escamoteurs dont je viens de parler, j'avais introduit par supercherie une troisième boule sous le gobelet, et qu'ensuite, prenant celle-ci, j'avais la prétention de vous faire accroire que je la faisais passer

sous le gobelet à travers la table? » En disant ces derniers mots, vous faites le geste correspondant aux paroles, vous mettez la main droite sous la table, et vous prenez, avec celle que vous tenez déjà, la boule qui était sur la gibecière; vous placez l'une des deux dans le creux de la main, et l'autre, vous la tenez comme d'abord, au bout des doigts; celle-ci, vous la jetez sur la table, et, sans vous interrompre, vous dites : « Vous étiez dans l'erreur; car, en supposant que j'en aie mis une sous le gobelet (ici, on prend le gobelet, et, en le reposant, on couvre les deux boules en introduisant avec, celle que l'on avait dans le creux de la main), d'où me viendrait celle-ci (on montre celle qui est sur la table), puisque je n'en ai que trois? Vous allez voir, Messieurs, que ce ne sont pas là les moyens dont je me sers. Je mets cette boule dans ma main (on l'escamote), et c'est en lui disant tout simplement : Partez (dans ce moment, on laisse tomber sur la tablette la boule qui était dans la main droite), qu'elle se rend, comme vous voyez, invisiblement sous le gobelet. »

On le découvre, on prend les trois boules et on les étale sur la table, pour les couvrir chacune d'un gobelet que l'on aura soin de placer près du bord de la table, vers soi.

SECTION III.

Les trois boules étant recouvertes, les reprendre sans lever les gobelets, pour les mettre dans sa poche.

Les gobelets étant disposés comme je viens de le recommander, on en prend un de chaque main et on les pousse vers le milieu de la table, comme s'ils avaient été mis si près du bord par inadvertance ; mais, en les coulant de chaque main pour les éloigner, on les penche un peu du côté des spectateurs, ce qui produit devant vous une ouverture assez large pour laisser passer les boules, dont on s'empare avec le creux des mains un peu mouillées. Il est à remarquer que l'inclinaison que l'on donne aux gobelets pour pouvoir enlever les boules, ayant lieu du côté des spectateurs, est tout-à-fait imperceptible pour eux. Les deux gobelets étant placés au milieu de la table, on rapproche les mains du bord, pour laisser tomber les boules sur la gibecière.

Tous ces mouvements sont faciles ; pour peu d'adresse que l'on y mette, les spectateurs ne peuvent pas s'en apercevoir.

Alors vous dites : « Messieurs, je vais vous faire voir qu'il ne m'est pas plus difficile de retirer ces boules de dessous les gobelets, que de les y faire aller. » En disant ces mots, vous découvrez la boule restée

sous le gobelet qui était toujours près du bord de la table; vous la découvrez au moment où vous prononcez *ces boules,* comme pour indiquer les objets dont vous parlez, mais bien pour faire penser aux spectateurs, sans affectation, que les boules sont toujours sous les gobelets. Vous recouvrez de suite cette boule, et vous repoussez le gobelet pour le mettre au niveau des autres, en enlevant la boule, comme vous avez fait pour les premières. Vous gardez cette boule dans le creux de la main. Dans cet état de choses, les assistants sont persuadés qu'il y a une boule sous chaque gobelet. Alors on se sert de celle que l'on a dans la main droite pour feindre de prendre par la tête des gobelets les boules qui sont censées dessous. Vous tirez la première en disant : « Je prends celle-ci et je la mets dans ma poche (on feint de la mettre dans la main gauche, et de là dans sa poche de côté). Je prends la seconde, et je la mets pareillement dans ma poche. Je prends enfin cette troisième, et je la mets aussi dans ma poche. »

Vous mettez réellement cette dernière dans votre poche. Vous levez les gobelets pour faire voir qu'il n'y a plus rien dessous.

On peut varier cette façon d'escamoter les boules. Quand vous aurez tiré la première par le haut du gobelet, vous direz : « Messieurs, il n'est pas absolument nécessaire que je touche les gobelets pour enlever les boules; il suffirait que j'établisse une communication de ma main à ces gobelets. »

Alors vous prendrez la baguette, vous en poserez un bout sur le gobelet, et vous prendrez la boule par l'autre bout.

On peut encore prendre la dernière par-dessous la table, en disant : « Je ne pourrais pas faire passer une boule sous le gobelet par-dessous la table, mais je puis la faire tomber du gobelet dans ma main. » Ayant la main sous la table, vous donnez un petit coup avec la boule, ensuite vous la montrez et la mettez à votre poche, comme je viens de le dire.

Si je conseille ces différents changements, c'est pour donner les moyens de varier autant que possible, parce que, dit Houdart de Lamothe :

L'ennui naquit, un jour, de l'uniformité.

SECTION IV.

Autre manière de finir cette passe en faisant trouver les boules dans la poche d'une personne.

On peut encore, si on le veut, terminer cette passe d'une autre manière.

Quand vous tirez les boules des gobelets, au lieu de les mettre dans la poche, vous dites, en prenant la première, que vous feignez de mettre dans la main gauche, comme il faut toujours le faire : « J'envoie

celle-ci où elle voudra aller. » (Je n'ai pas besoin de recommander d'ouvrir la main quand on envoie la balle.) Vous prenez la seconde, que vous escamotez en disant : « J'envoie cette deuxième avec l'autre. Je prends cette dernière, et lui ordonne d'aller rejoindre ses deux compagnes. » — Ici, vous la laissez tomber sur la gibecière. Vous levez les gobelets pour faire voir que les boules sont bien parties. Vous demandez alors aux spectateurs s'ils ont fait attention au chemin qu'elles ont pris : la réponse sera négative naturellement; vous répliquez que vous les avez suivies des yeux, et que vous les avez vues entrer dans la poche d'un spectateur que vous indiquez. Le Monsieur se lève pour exhiber les boules qu'on lui réclame.

Sans doute que les assistants ne portent pas la bonne foi jusqu'à croire que ces boules sont venues sans façon, de leur autorité privée, faire élection de domicile dans la poche du Monsieur; mais cette petite scène occasionne un moment d'hilarité, qu'il est bon de provoquer de temps en temps dans le courant d'une séance, pour l'animer davantage.

On soupçonnera donc que, pour finir cette dernière passe, vous vous êtes servi d'un compère, qui, étant accusé de la tricherie, s'en tirera comme il pourra : c'est un complice que vous abandonnez.

Mais il y a un moyen de finir la passe avec la même supercherie, et qui jettera les spectateurs dans une indécision telle, qu'ils ne sauront qu'en croire; et, si le compère a un peu d'aplomb, qu'il soutienne son rôle

d'innocent avec adresse, les assistants seront persuadés, du moins en partie, qu'il n'y a pas eu de fraude dans l'effet du tour qu'on vient d'exécuter; ce qui va être expliqué dans la section suivante.

SECTION V.

Autre manière plus surprenante de terminer la passe qui précède.

Nous reprendrons la passe au moment où on vient d'enlever les boules avec le creux de la main, en repoussant les gobelets.

Vous invitez une personne à venir à côté de vous, pour voir le tour de plus près. Un des spectateurs, qui n'est pas éloigné, se lève et se rend à votre invitation. C'est le compère qui arrive sans affectation, en donnant à son visage le plus de bonhomie qu'il pourra; il a une poche garnie de trois boules. Vous le placez à votre gauche. Vous tirez les balles de gobelets comme je l'ai expliqué ci-dessus; mais, au lieu de feindre de les mettre dans votre poche, vous faites le geste de les jeter en l'air, sans dire un mot. Quand vous aurez pris et escamoté de cette façon la première boule, vous passerez votre bras gauche derrière votre voisin, après avoir fait un mouvement pour faire soup-

çonner, par exemple, que vous avez touché à votre poche.

Vous mettez la main derrière cette personne, sous prétexte de la placer de telle ou telle manière, afin qu'elle voie mieux l'escamotage des balles.

Après avoir escamoté la dernière, vous la laissez tomber sur la tablette ; il n'y a pas à craindre que celui qui est à côté de vous puisse s'en apercevoir. Vous lui demandez alors où il pense que les boules que vous avez lancées sont allées; il répondra qu'il n'en sait rien. Vous répliquez que cela vous étonne, puisqu'étant tombées dans sa poche, il aurait dû en être averti par le poids de leur chute. Le compère a l'air de n'en rien croire, et pour le convaincre, vous lui demandez la permission de le fouiller. Il y consent. Vous faites remarquer que vous n'avez rien dans les mains, vous invitez les assistants à palper vos manches, et même vous les relevez ; ensuite, vous mettez la main dans sa poche et en retirez les boules. Vous levez les gobelets avant ou après la restitution des boules.

Le compère doit bien jouer la surprise. Le mouvement suspect que vous avez fait, ce geste de mettre le bras derrière le compère sous un prétexte futile, tout cela doit faire fortement soupçonner que vous avez adroitement mis vous-même les boules dans la poche de l'homme que vous avez fait venir auprès de vous, sans doute dans cette intention. On admire votre adresse, surtout si l'étonnement feint du compère paraît naturel.

SECTION VI.

Autre manière plus prompte d'exécuter cette dernière passe.

Voici encore une manière de terminer cette dernière passe.

Lorsque le compère arrive près de vous, au moment où les boules sont retirées, quand on croit toujours qu'elles sont sous les gobelets, vous passez le bras derrière lui, pour faire naître des soupçons, comme je l'ai expliqué tout-à-l'heure; vous l'invitez à approcher un peu plus. Vous lui demanderez où il croit que sont les boules. Il vous répondra sans doute qu'il pense que chaque gobelet en couvre une. Vous dites, en renversant les gobelets : « Vous avez raison, Monsieur, les voici. » Alors, vous feignez d'être surpris autant que les spectateurs, qui le sont de bonne foi, ne voyant plus de boules, et, vous adressant à votre homme, vous lui dites : « Ma foi! Monsieur, je vois que vous êtes encore un meilleur escamoteur que moi; car vous m'avez enlevé bien subtilement ces boules, et, si je ne les entendais pas sonner dans votre poche, je ne m'en serais pas douté. »

Avec sa permission, vous prenez les trois boules dans sa poche, et vous les jetez sur la table, ce qui laisse les spectateurs dans une certaine perplexité, ne

sachant si l'escamotage vient de vous, ou si votre homme est un compère.

Les amateurs qui sont dans le cas de donner plusieurs séances devant les mêmes personnes, se serviront, s'ils le jugent à propos, alternativement de toutes les manières de finir ce jeu des gobelets, pour éviter de paraître se répéter.

Je crois n'avoir rien négligé dans ce volume, et être entré dans assez de détails pour mettre l'amateur au fait de toutes les parties de la prestidigitation proprement dite. Mais il ne faut pas penser qu'il suffira de parcourir cet ouvrage comme on lit une gazette, pour pouvoir exécuter tout ce qui y est expliqué.

On doit comprendre que tous les écrits didactiques doivent être lus et relus avec une attention patiente, et ne deviennent clairs et concevables qu'à cette condition.

Je préviens encore que, si adroit et si intelligent que l'on soit, il ne faut pas espérer de faire, de prime-abord, les tours avec la légèreté et le mystérieux qu'y mettent ceux qui exercent continuellement les mêmes depuis des années.

Tous les professeurs, en général, ont chacun leur répertoire, composé d'une douzaine de tours environ, et qu'ils font toute leur vie. Je ne parle ici que des tours qui tiennent à l'adresse des mains.

De loin en loin, ces Messieurs en suppriment un ou

deux dans leurs séances, pour les remplacer par d'autres pris dans la classe de ceux qui ne sont que mécaniques; car, s'ils en prennent qui soient du ressort de la prestidigitation, et avec lesquels il ne sont pas familiers, alors ils sont aussi gauches que l'amateur de peu d'expérience.

Je ne terminerai pas ce volume sans rappeler aux personnes qui veulent faire les tours dans la perfection, de les étudier et de les pratiquer suffisamment; de tendre toujours à en bien voiler les moyens et à donner le change à l'attention des spectateurs par des feintes finement employées; enfin, de s'attacher à rendre ces tours merveilleux, en profitant avec intelligence de toutes les circonstances qui s'offrent souvent à ceux qui savent les saisir.

Je présume que l'étude de ce premier volume a été fatigante pour le lecteur, à cause de l'attention soutenue que l'on est obligé d'y donner, surtout dans le chapitre premier, où il est question de la description des principes pour les tours de cartes; mais je puis assurer que l'on sera amplement dédommagé en parcourant la troisième partie de cet ouvrage, où on ne trouvera que des tours brillants, faciles à comprendre et à exécuter, par la raison de la simplicité des moyens et du peu d'adresse qu'ils demandent.

FIN DU PREMIER VOLUME.

TABLE

DES MATIÈRES CONTENUES DANS CE VOLUME.

DEUXIÈME PARTIE,

CONTENANT LES TOURS FAITS AVEC DES PIÈCES DE MONNAIE, ET LE JEU DES GOBELETS.

ARTICLE DEUXIÈME. — *Du jeu des gobelets.*

FIN DE LA TABLE.

REIMS. — IMP. DE A. HUET, RUE DE L'ARBALÈTE, 22.






LIBRARY OF CONGRESS
0 042 002 263 3